

XBOX • PlayStation2 • Game Boy Adv • Gamecube • PC
VideoGame expert
www.cdexpert.com.br
CD EXPERT
ANO 1 - Nº 02 - R$ 14,90
傲世三国
FATE of the DRAGON
Jogo completo para PC
Reunifique a China antiga em um fantástico game de estratégia em tempo real
PC
TOMB RAIDER
The Angel of Darkness
As férias fizeram bem à Lara e à série
XBOX
SPLINTER CELL
A melhor face da espionagem
GAMECUBE
MORTAL KOMBAT
Deadly Alliance
Os fatalities agora estão em 3D
PLAYSTATION 2
DEVIL MAY CRY 2
Agora, Dante está acompanhado para combater o mal
GAME BOY ADVANCE
DISNEY ALL STAR SPORTS SOCCER
Jogo de estrelas: Mickey, Donald e companhia entram em campo
Play the Game
MAIS DE 900
JOGOS COMPLETOS PARA WINDOWS
Lara Croft
NAS BANCAS
REPORTAGEM
Vietcong
Esqueça os nazistas! Seus inimigos agora serão os vietcongs

Fate of the Dragon

傲世三国

Procedimentos para instalação:



Fate of the Dragon

Coloque o CD-ROM dentro de seu drive e aguarde até que a tela inicial seja apresentada. Caso isso não ocorra, abra seu EXPLORER e, em seguida, clique na unidade de CD-ROM. Por fim, dê um duplo clique no arquivo SETUP.EXE.

Requerimentos mínimos / PC:

- Windows 95/98/ME
- Pentium II 233 MHz ou equivalente • 32 MB de RAM
- Drive de CD-ROM de 4x • DirectX 7.0
- 270 MB de espaço livre em disco

A inveja persegue com maior força o que começa a cair, e como filha de ânimos covardes, sempre teme que o visado possa tornar a levantar-se.

Diego Saabreda Fajardo

Recomendações importantes:

Antes de colocar esse CD-ROM em seu drive, verifique se o mesmo contém algum tipo de fissura ou rachadura. Caso ele apresente alguma avaria física, não tente utilizá-lo, pois poderá danificar o seu equipamento. Nesse caso, nós não nos responsabilizamos por quaisquer danos causados pela utilização do mesmo.

Suporte Técnico

(0xx11) 6942-2280 - (0xx11) 6942-2282 - (0xx11) 6942-2285
e-mail: suporte@cdexpert.com.br

Serviço de Atendimento ao Consumidor

Para informações sobre lançamentos, promoções e locais de compra:
e-mail: sac@cdexpert.com.br

Horário de atendimento:

De segunda a sexta-feira, das 8:30 h as 12:00 h e das 13:30 h às 17:30 h

Anúncios / Marketing / Publicidade:

Telefone: (0xx11) 6942-2201 ou (0xx11) 6942-2204
e-mail: vendas@cdexpert.com.br


Seja o grande dos games!
Toda edição uma nova coleção
CD EXPERT
Play the Game
COLETÂNEA INÉDITA
POR APENAS
350
JOGOS COMPLETO
PARA WINDOW
Diversão de verdade
NO CD-ROM:
Game
Software com
Toda edição uma nova coleção
CD EXPERT
Play the Game
SÓ JOGAÇO!
POR APENAS R$ 9,90
MAIS DE
900
JOGOS COMPLETOS PARA WINDOWS
CD-ROM vital para o gamemaníaco!
CD EXPERT
Meses de diversão
Tabuleiro
Clássicos
Estratégia
Ação
Puzzle
Esportes
Aventura
Cartas Cassino
ESPECIAL
Lara Croft
A trajetória da mais sensual heroína
Muito mais games por apenas R$ 10,90
SEJA ORIGINAL.DIGA NÃO AOS PIRATAS.
CD EXPERT
www.cdexpert.com.br



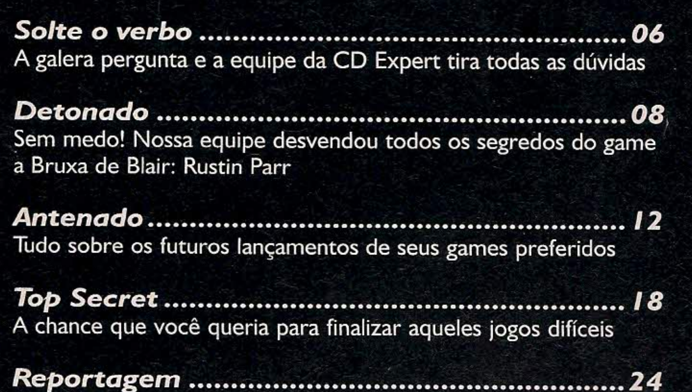
EDITORIAL

Nesta edição, teremos uma aula de História, mais precisamente, na China Antiga, em uma passagem muito importante da História Geral. Imagine-se na China do século II, dividida em três reinos distintos, liderados por chefes militares rivais. Em Fate of the Dragon, sua missão será assumir o papel de um desses líderes militares e implantar seu regime de governo, desenvolvendo novas tecnologias e criando um exército ágil e forte para dominar as forças inimigas e reunificar a China. Esta é a sua chance de rescrever a história dos Três Reinos. Além do jogo completo, na revista, você encontra 21 análises dos grandes lançamentos dos videogames do momento: Xbox, Gamecube, Game Boy Advance, PlayStation 2 e PC. Além disso, nossa equipe teve muita coragem para desvendar os segredos do game A Bruxa de Blair: Rustin Parr, o game completo da 3D Gamer 15. Tudo isso e muitas matérias especiais nesta edição. Confira!

Um grande abraço,
Equipe CD Expert Games
Comunique-se conosco: editor@cdexpert.com.br



SEÇÕES





24



56

PLATAFORMAS

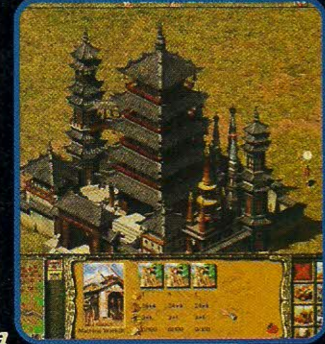




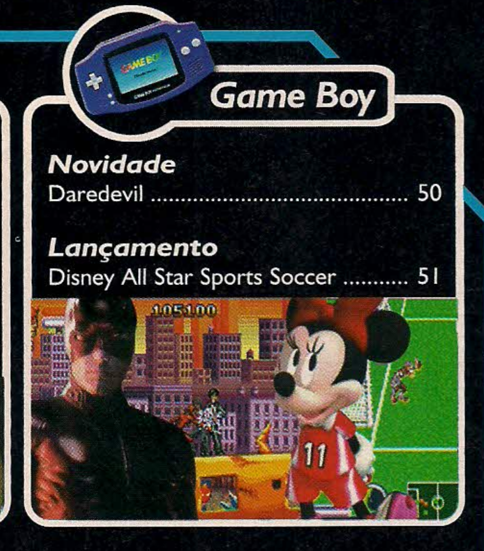


ATE of the DRAGON™

go
ompleto
ara PC







VideoGame expert

EXPEDIENTE
Revista Videogame Expert
(ISSN 1413-8466)
é uma publicação da
CD Expert Editora e Distribuidora Ltda.
Rua Antonio Camardo, 364
São Paulo, SP
Telefone:
(0xx11) 6942-2222
•
O CD-ROM brinde é parte integrante desta edição

Bureau
Vox

Impressão
Padilla / Laborprint

Distribuição
Fernando Chinaglia
Distribuidora S/A

Diretores
Reinaldo Cruz Garcia e
Andrea Carla Miranda

Jornalista responsável
Priscila Lanaro Treguer,
MTB 30.110

Equipe
Alessandro Treguer,
Elisa Zuigéber Bassan Urso,
Emerson da Silva Freire,
Adriano Mendes Camargo,
Alexandre Hideki Chicaoka,
Maurício Eduardo Gaino Bedo,
Guilherme Pereira Pinto e
Júlio César Borges Bomfim

Produção
Ricardo Murolo

Publicidade
publicidade@cdexpert.com.br

Colaboraram nesta edição
Luis Henrique de Castro

CONVERSE CONOSCO

Converse conosco
O espaço certo para o leitor se manifestar! Caso você tenha muitas dúvidas, queira fazer alguma crítica, dar uma sugestão, elogio ou goste de desenhar, não perca seu tempo. Aproveite-o e mande-nos agora mesmo sua carta. Aproveite, agora é a sua vez de participar!

Edições anteriores
Olá amigos! Sou fanático por games e acompanho suas publicações há algum tempo. Gostaria de ter a coleção completa das revistas de games da CD Expert, mas perdi muitos exemplares. Dessa forma, queria adquirir algumas edições anteriores, como a nº 31 "Unreal + Mission Pack" e a nº 30 "Spec Ops: Ranger Assault". Aguardo ansioso.
Jahn Carlos
Por e-mail

Meu caro Jahn, é muito fácil conseguir edições anteriores da CD Expert. Para isso, basta entrar em contato com o nosso Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC). Basta ligar para: (0xx11) 6942-2288 ou entrar em contato pelo e-mail: sac@cdexpert.com.br. Entre em contato conosco e tire suas dúvidas!



S.O.S. Soul Reaver!
Olá galera da CD Expert! Vocês estão de parabéns! Comprei a edição 50, com o game completo "Legacy of Kain: Soul Reaver" que é sensacional. Queria saber se vocês lançaram alguma revista que ensine os macetes deste jogo. Estou com dificuldades em passar pelo chefe do clã "Rahabim", aquele que fica na catedral inundada em uma sala com pilares para se apoiar e enfrentar o chefe. Vocês podem me dar alguma dica? Valeu e abraços!
Acfachini
Por e-mail

E aí galera da CD Expert, sou um grande leitor de suas publicações e, no último mês, a colheita foi farta, consegui apalpar duas revistas que eu deliro. Foram elas: edição 34 "Forsaken" e a edição 50 "Legacy of Kain: Soul Reaver". E, estou precisando da ajuda de vocês, pois parei em uma parte de Soul Reaver e não consigo prosseguir. Conto com a colaboração de vocês!
Jackson Victor de Oliveira
Goiânia – GO

Caro leitores, agora vocês já podem dormir tranqüilo, pois temos a solução para seus problemas. Primeiro, gostaria de agradecer suas cartas e dizer que lançamos o passo a passo completo do game Soul Reaver, na edição 51, com o jogo completo "Septerra Core". Basta adquirir esta edição para que seus problemas sejam resolvidos por completo. Não se esqueçam, se tiverem mais dúvidas entrem em contato conosco.

A número 1 do Brasil
Alô galera maneira da revista nº 1 do Brasil, como é que vocês estão, tudo bem? Estou escrevendo apenas para comunicá-los que acabo de adquirir mais uma de suas edições. Comprei a edição 44, com o game "GTA 2". Adorei tudo, desde o jogo, as reportagens e todo o restante. Aproveito para parabenizá-los por mais um brilhante trabalho. Vocês são demais e é por este motivo que a revista CD Expert é a nº 1 do Brasil. Do seu fã e amigo, Jonas.
Jonas Robson L. da Silva
Macaíba – RN

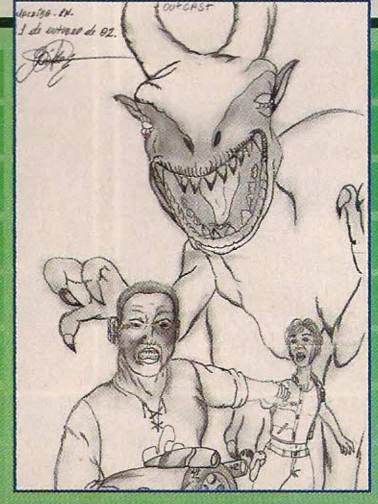
Adoramos receber sua carta, Jonas. São vocês, nossos leitores que fazem que esta revista tenha o sucesso que dizem ter. É, justamente, com seus elogios e críticas que sabemos como está indo nosso trabalho. Procuramos, cada vez mais, que nossos leitores fiquem satisfeitos com nosso trabalho. Muito obrigado pelos elogios e continuem conosco.

Sugestões e elogios
Oi, turma dez da CD Expert. Antes de mais nada, quero parabenizá-los pelo magnífico trabalho que essa revista sempre apresenta. Tenho 14 anos e sou

GALERIA DE ARTE



Este sempre terá lugar reservado na seção Solte o Verbo. O inesquecível ouriço azul da Sega, ainda continua conquistando fãs pelo Brasil. Renato Alves da Costa, de Mauá – SP, tracejou o Sonic, colorido como deve ser!



Depois de um bom tempo afastado, o game "Outcast" volta a ser tema de desenho aqui no Solte o Verbo. Jonas Robson L. da Silva, de Macaíba – RN, foi o grande responsável por resgatar um pouco do clima deste ótimo adventure. Valeu!

um gamer fanático, desde jogos de PC, passando por Nintendo, RPG, card game Magic e tudo mais que inventarem, desde que meu pai agüente comprar, o que anda meio difícil ultimamente. Aliás, desde que ele comprou a edição 24, com o game completo "Dark Colony", não paro de jogar.

Também tenho algumas sugestões, gostaria que vocês publicassem os seguintes games: Close Combat, Panzer Commander, WarBirds, Air Warrior, alguns dos quais, tenho na versão demo.

De qualquer maneira, aqui ficam as minhas sinceras congratulações para essa galera demais. Até uma próxima!

Adler Marcatti Amarú Maximiano
Porto Ferreira – SP

Olá caro Adler. Adoramos seus elogios e agradecemos sua carta. Anotamos todas as sugestões dos nossos leitores, então, não se preocupe! Mas não se esqueça de, todo mês, dar uma conferida em nossos lançamentos. São de arrasar! Até mais...

Fascinado pela ação de Hidden & Dangerous

E aí galera da CD Expert, tudo legal? Estou escrevendo para parabenizá-los pelos jogos publicados pela revista CD Expert. Principalmente, os games de estratégia, ação e guerra, onde a adrenalina está na sua frente e no seu comando, isso sem contar os efeitos especiais e a excelente atmosfera ambiental. Com tudo isso, os personagens possuem performance e características variadas.

Um dos grandes clássicos é o game em primeira e terceira pessoa que retrata sobre o cenário de guerra acontecido, em 1941, dominado pelo eixo nazista: Hidden & Dangerous. Gostaria de ser informado sobre a versão de Hidden & Dangerous 2, pois a primeira concluí sem usar qualquer dica. Parabéns pelos criadores e publicadores, vocês sempre tem ótimas propagandas. Continuem assim com seu desenvolvimento e boas idéias.

Márcio Simões de Oliveira
São Bernardo do Campo – SP

Caro Márcio, agradecemos seus elogios à nossa revista, você tem razão em achar o Hidden & Dangerous um grande game. Com certeza, um sucesso. Quanto ao game Hidden & Dangerous 2, infelizmente, houve um atraso em seu lançamento. Esperamos que ele esteja pronto logo para que possamos usufruir de sua diversão. Até mais...



Vivendo o lançamento de Angel of Darkness, Ricardo Rodrigues Montuan, de Guarulhos – SP, homenageou Lara Croft, uma das personagens mais belas dos games. Parece que ela continua em forma...



Guerra sempre esteve entre os temas preferidos dos desenvolvedores de jogos. Nesta ilustração de Raul Magalhães Bueno, de Muzambinho – MG, um atento soldado aguarda a chegada de seu inimigo. Rá-Tá-Tá-Tá!!!!



É impressionante a presença do herói Goku em nossas páginas. Desta vez, Fabrício Batista Barbosa, de Alto Alegre dos Parecis – RO, retratou a fúria de um verdadeiro Super Sayajim. Valeu, Fabrício!



Marcelo Gonçalves Ortega fez este belo desenho da personagem de Abomination: The Nemesis Project, um bom game de estratégia em tempo real, da Eidos. Como visto, as heroínas continuam com tudo! Obrigado e continue com a gente, Marcelo!



A Bruxa de Blair

VOLUME I : RUSTIN PARR

Com a coragem de poucos, a equipe da CD Expert desvendou cada passo da bruxa!

Na primeira tela do jogo, quando você movimenta a personagem principal (Doc Holliday), escolha entre fazer o tutorial ou começar a aventura. É recomendável começar pelo tutorial para se familiarizar com as melhores maneiras de se jogar.

Para realizar o tutorial, entre na porta que se abre durante a apresentação. O jogo começará quando Doc abrir a porta da jaula e sair por ela.

Saindo do elevador, entre na segunda porta à sua esquerda, onde há uma placa com os dizeres "Biological and Wildlife Research Laboratories". Após falar com a doutora que está na sala, uma porta se abrirá à sua esquerda. Entre e vá até a sala do seu chefe, que lhe explicará a sua missão. A porta é a primeira à esquerda, no final do corredor. Ao sair dessa sala, vá até a outra porta, à sua esquerda, para pegar armas e outros itens fundamentais à tarefa.

DIA 1

Você chega a Burkittsville e já está quase anoitecendo. Deixe suas armas em seu quarto e saia para explorar a cidade. Fale com todos que puder para conhecer melhor a história das sete crianças mortas por Rustin Parr e descobrir detalhes do envolvimento da Bruxa de Blair nos crimes.

Nem todos os lugares estarão abertos, mas a cidade é bem pequena e você entenderá facilmente a disposição de cada um deles: Motel, escola (school), Câmara Municipal (Town Hall), igreja (church), restaurante (Gretchen´s Diner), biblioteca (library), mercado (general store) e escritório do jornal





(newspaper office). Assim que você for ao restaurante já poderá retornar ao seu quarto no motel e descansar.

Prepare-se, pois agora o jogo começa para valer! Já é noite e a tempestade se aproxima. Você será acordado por um barulho: a porta do banheiro se fecha. Vá até ela, abra e acenda a luz.

Agora, você precisará seguir o fantasma. Pegue tudo o que estiver em sua maleta e comece sua busca. Use o Spectral Proximity Sensor (SPS) para localizar o fantasma. Ele estará na Câmara Municipal: entre, vá até os fundos e abra a porta onde está escrito "Frederick County Jail" (ela é a do centro) para encontrar o primeiro zumbi. Mate-o e deixe a Câmara Municipal.

De volta à rua principal, você estará na primeira seqüência de pura ação do jogo: você deve matar todos os zumbis que aparecem pelas ruas. Só assim poderá prosseguir no jogo. Para encontrar todos eles, você deve entrar em todos os lugares que possam ser abertos. E isso inclui o cemitério. Tome cuidado para não se assustar demais, pois o jogo só está começando...

Uma dica: Cuidado para não gastar a munição à toa. Você só poderá recarregá-la bem mais tarde. Se as balas acabarem, use o machado que está dentro da Câmara Municipal, pendurado na parede à sua direita.

Assim que você terminar a matança, a porta da igreja se abrirá. Entre e vá até o vitral com o crucifixo nos fundos. Saia da igreja e siga a criança até a escola. Bons sonhos...

DIA 2

Tomara que você tenha acordado bem disposto, porque este será um longo dia. Sua primeira tarefa será ir até a Câmara Municipal para falar com o delegado (sheriff). Ele não é muito amistoso, mas o oficial (deputy) pode ajudar.

Vá até o restaurante e fale com Gretchen. Assim que o delegado entrar lá, volte à Câmara Municipal e fale com o oficial novamente. Ele lhe dará um mapa da floresta.



Mais uma dica: Tente sempre falar o máximo possível com as pessoas que encontrar. Algumas são caladas, mas outras são muito receptivas. Com elas você obtém informações valiosas sobre seus próximos passos durante o jogo. E não se preocupe em fazer anotações, pois Doc anota tudo o que é importante, automaticamente, em seu bloco de notas.

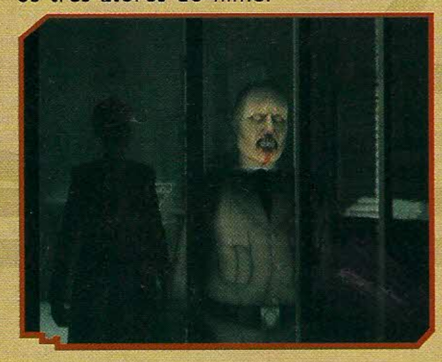
Vá até a biblioteca e fale com o senhor que trabalha lá. Você vai pegar e ler um livro sobre a história da cidade. Fale com ele novamente para devolver o livro e saia.

Visite a escola e fale com a professora. Em seguida, vá até a casa dos Brody (o caminho é à direita do motel) e fale com a mãe da única criança que sobreviveu ao massacre de Rustin Parr.



É hora de criar coragem e conhecer a tão temida floresta de Burkittsville: vá até seu quarto e pegue seus equipamentos. O caminho para a floresta fica ao lado da escola e a entrada é pela porteira branca.

Dica: Fique atento aos sons do jogo, principalmente na floresta, pois eles são os mesmos que assustavam os três atores do filme.



Você deve encontrar as ruínas da casa de Rustin Parr, onde foram mutiladas as sete crianças. Cuidado para não andar em círculos: use a bússola para se orientar.

Após andar muito pela floresta você encontrará as ruínas da casa. Explore o local e, então, volte para a floresta. Agora, você precisa encontrar a formação rochosa Coffin Rock, local onde eram feitos sacrifícios humanos.Não se distraia, pelo menos por enquanto, com as sombras e nem com a mira de sua arma (se você estiver com ela em punho). A mira rastreia a área e aponta automaticamente para o alvo (essa opção pode ser desabilitada no menu Opções do jogo). Como você vai notar, a mira localiza alvos, mas eles não existem. Pelo menos aos seus olhos...

Coffin Rock está à oeste das ruínas da casa. Quando você estiver chegando perto, a floresta ficará totalmente escura. Você precisará usar os óculos de visão noturna (a lanterna não vai ajudar muito). Sem mapa, você deverá percorrer (ou pelo menos tentar) a região, mas notará que só andou em círculos (lembra do filme?).

Finalmente, a escuridão desaparece e você estará cercado por uma estrutura desconhecida. Como isso aconteceu? Não se preocupe com a resposta agora, pois ela é o menor de seus problemas. Descubra onde fica Coffin Rock e, depois disso, tente voltar à cidade.

Ainda na floresta, você encontrará uma coruja branca. Siga esse pássaro até a cabana índia. Converse com o índio (Asgaya), que lhe dará um amuleto. Deixe a cabana em direção à cidade e você descobrirá um caminho repleto de "novos amigos". Você não precisará matá-los, principalmente, se sua munição estiver baixa. Tome cuidado com os cães (eles são rápidos) e com os espectros (só são atingidos pela sua arma ECRE).

A saída da floresta estará bloqueada por um enorme escorpião-fantasma. Descarregue sua arma ECRE nele. Se você já usou toda a munição dela na floresta, a única coisa que poderá fazer é chamar os "Caça-Fantasmas"!!! Brincadeira!

DIA 3

Fale com o gerente do motel, pois você precisará enviar dois telegramas (só há dois telefones na cidade, um com o delegado e um na escola, para emergências). Deixe o escritório (office) do motel e vá até a escola. Fale com a garota Mary Brown, no parquinho. Aproveite o "tempinho" livre e analise as gravações dos ruídos na floresta e a de Mary (elas estão no seu inventário). Para compreendê-las, você precisa combinar o bass, o treble, a freqüência, o pitch e rew/forw. Aqui, estão as combinações para facilitar o seu trabalho:

- Ruídos na floresta: bass 2; treble 5; freqüência 3; pitch 4; rew.

- Gravação de Mary Brown: bass 4; treble 2; freqüência 5; pitch 2; forw.



Agora, vá até a biblioteca e peça um livro sobre folclore indígena. Volte ao motel e fale novamente com o gerente. Ele dirá que ainda não veio nada sobre os seus telegramas, mas ao sair de seu escritório, chegará um carro com os seus pedidos.

Volte ao seu quarto e pegue suas armas para mais um "tranqüilo" passeio na floresta. Quando chegar ao portão branco, você receberá a notícia da professora sobre um assassinato na cidade. Todos estão reunidos em frente ao mercado, mas você não precisa ir até lá falar com os moradores, pois isso não afeta o jogo.

Na floresta, volte à cabana do índio. Ele tornará o seu amuleto mágico. Dirija-se, então, para as ruínas da casa de Rustin Parr. Há duas entradas para se chegar às ruínas: uma ao norte e outra a noroeste (olhe o mapa com a bússola acionada). A que fica a norte é a primeira para você que está vinda da cabana.

Nessa entrada, há uma estrutura de madeira semelhante a um portal. Coloque o seu amuleto mágico nela e prepare-se para surpresas... Na casa de Rustin Parr, vá até o sótão. Explore detalhadamente cada parede (há um amuleto em uma das paredes do sótão) e recolha todos os papéis que encontrar pela casa (são folhas do diário de Rustin). Vá até o porão e você encontrará uma cena muito familiar...

Após sair da casa, vá a Coffin Rock e explore a área. Retorne à casa de Rustin Parr, mas pela entrada a noroeste. Vá até o portal onde deixou o primeiro amuleto e coloque o segundo. É a sua passagem de volta para o tempo presente.

Dirija-se à cabana do índio. A floresta voltará a ficar totalmente escura e os óculos de visão noturna serão necessários. Mantenha-se em direção ao leste e encontrará um monstro feito de galhos. Você precisará atingir as bolsas penduradas no monstro e chutar os quatro pequenos montes de pedras que estão no chão. Dificuldade pouca é bobagem...

Após derrotar o monstro, você encontrará o fantasma de um caçador de bruxas. Fale com ele e depois retorne à cabana de Asgaya. Depois de falar com o índio, retorne a Coffin Rock para encontrar os objetos de que falou o fantasma. Mais uma vez, siga a coruja e volte até a cabana do índio, se você ainda não enjoou da cara dele, é claro... Volte à cidade.



DIA 4

Este será o seu último dia na cidade, mais curto, mas nem por isso menos difícil. Vá até a igreja e fale com o pastor, que está nos fundos, rezando com Mary. Entre na porta à sua frente e encontre Kyle Brody, que sairá correndo.

Aqui você terá um grande problema: se Kyle entrar na Câmara Municipal antes de você alcançá-lo, esqueça o jogo, assim que você entrar lá será game over!

Se tudo der certo, você alcança Kyle, usa o amuleto nele e liberta o garoto do demônio. Depois de conversar com ele, você verá o pastor sair da igreja.

Siga-o e pegue a pá que ele deixou cair. Use-a literalmente nele. Seja rápido mais uma vez, pois se você atirar no pastor ou mesmo deixar que ele alcance a floresta, mais um game over para a coleção. Com o pastor desacordado, fale com Mary.

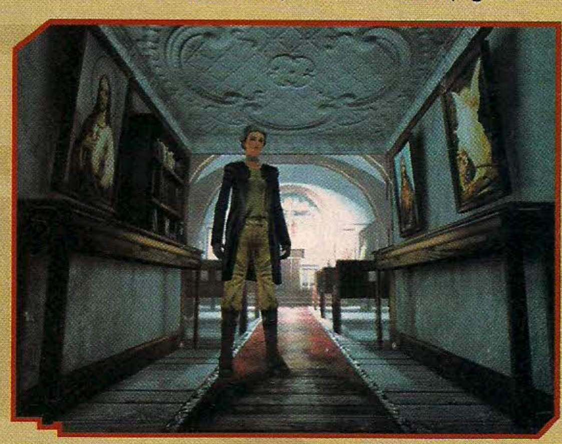
As coisas vão "engrossar" para você, por isso corra até a floresta. Uma mulher idosa aparecerá. Siga-a até sua casa, converse com ela e faça o que ela lhe aconselhar. Volte novamente à cidade e encontrará seu velho amigo Stranger...

Pela enésima vez, você precisará voltar à cabana do índio. Lá, você receberá as instruções decisivas para o final do jogo.

Vá até o portal que fica fora da casa de Rustin Parr e use seu amuleto. Você pegará o garoto e irá carregá-lo de volta ao portal. Para isso, siga Stranger.

Novo problema: Se você se distanciar de Stranger, ficará cercado e sem ter como sacar suas armas.

Depois de sair pelo portal, é só assistir a seqüência final do jogo.■



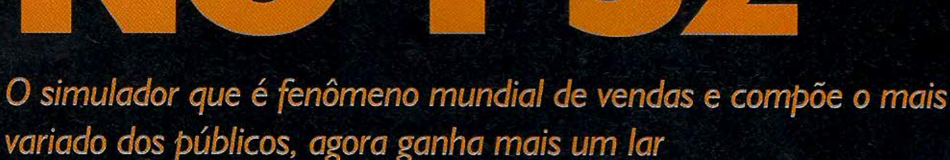
Controles de Teclado e Mouse

- ↑ Caminhar
- ↓ Caminhar para trás
- shift Correr
- alt Passo lateral para a frente
- Z Passo lateral para a esquerda
- X Passo lateral para a direita
- → Direita
- ← Esquerda
- barra espaço Atirar
- Q Mirar para cima
- A Mirar para baixo
- 1 Pistola
- 2 Rifle
- 3 Energia
- 4 Corpo a Corpo

TECLAS DE ATALHO

- Botão esquerdo do mouse: Caminhar
- F Lanterna
- F1 Ajuda
- shift Correr
- N Visão noturna
- F2 Salvar jogo
- Botão direito do mouse: Ação/Alvo
- J Diário
- F8 Carregar jogo
- enter Usar lanterna
- tab Mapa
- F5 Liga / desligar som
- C Bússola

THE SIMS NO PS2



O simulador que é fenômeno mundial de vendas e compõe o mais variado dos públicos, agora ganha mais um lar

Fenômeno no PC e Mac, The Sims muda de local e está para se instalar no fértil e valorizado terreno do PlayStation 2. A irrepreensível série de simulação da vida real jamais cessou desde seu surgimento e tem acompanhado o ritmo do mundo e, principalmente, dos gamers que nunca se cansam em controlar o "espelho" do seu cotidiano. Os números dizem tudo: São 13 milhões de unidades vendidas em todo o mundo e 5 pacotes de expansão lançados. Gozando a Vida, Fazendo a Festa, Encontro Marcado, Em Férias e O Bicho vai Pegar, deram à série possibilidades infinitas, e quem acompanhou a trajetória da série, certamente sente-se gratificado com o prolongamento da marca para um console que pode abrir uma nova porta para os moradores do mundo paralelo, criado pela Maxis.

Muita coisa nova foi introduzida para adaptar o jogo ao sistema do PS2. Uma das grandes diferenças que o jogador notará, logo de cara, é o esquema de controle. Agora, seus Sims poderão se movimentar em círculos ao mesmo tempo em que o comando de câmera para aproximação é dado. Com o Dpad, o jogador gerencia as barras de necessidade, preferências e status de relacionamento com outras pessoas. Com o R1, é possível controlar a velocidade de movimento do Sim e o botão START dá acesso ao modo "Compra" como também realiza ações gerais como salvar e sair do jogo.

Uma outra introdução é que na "Simulação", há um modo baseado em objetivos a serem cumpridos, ao contrário do estilo "viver por viver" da versão para PC. O primeiro conjunto de objetivos compõe-se em emprestar dinheiro da sua mãe, aprender a cozinhar e a consertar o aparelho de TV. Mais tarde, será preciso ampliar sua rede de relacionamentos, mudar de residência e assim por diante. Conforme estes objetivo são cumpridos, novos itens são disponibilizados para compra. Estes itens podem ser importantes para aumentar o conforto e a diversão de seus Sims que, possivelmente, podem estar entediados.

The Sims, para PlayStation, possibilita o jogo entre até dois jogadores, e não possuirá, pelo menos por enquanto, suporte para jogo online. Enquanto The Sims Online não é lançado – o que seria a maior das experiências multiplayer – o modo para dois jogadores no PS2 é a melhor opção para diversão em companhia. Você poderá disputar engraçados mini-games. Convide seu amigo para ver quem consegue ingerir mais comida, ou então, ver quem dança com o maior número de pessoas em um determinado período de tempo.

A qualidade gráfica do jogo será, naturalmente, superior à vista no jogo para PC, mas não espere uma revolução.

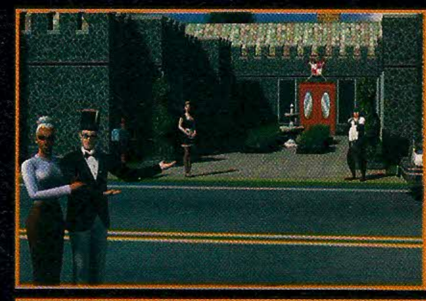
Se fosse para você escolher uma trilha sonora para sua vida, qual seria?

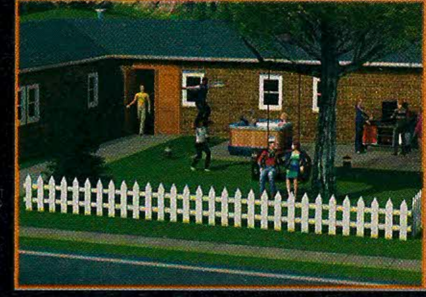
Em The Sims para PS2, a Maxis resolveu dar ao gamer o poder de controlar seus seres virtuais ao ritmo de muito jazz.

A respeito do idioma falado pelos Sims, você continuará a ouvir o estranho e ininteligível "simonês", um aspecto que praticamente se tornou a marca dos personagens e, na nossa sincera opinião, não deveria jamais ser mudado.

A vida continua no PS2...







Colonies

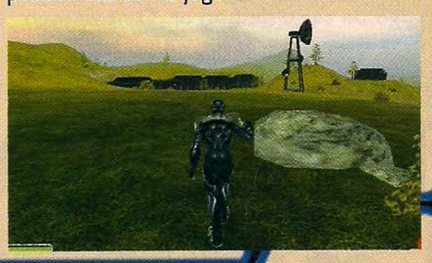
PC CD ROM

A colonização voltará a ditar as regras no futuro

A Acidstorm Entertainment está preparando a chegada de um shooter em primeira pessoa baseado em equipe. O jogo irá mesclar elementos de estratégia e RPG. Colonies, se passará em um mundo "ciberpunk" futurístico, precisamente no ano de 2560.



Os profissionais da Acidstorm estão trabalhando para criar um equilíbrio entre as progressões do personagem à pé ou à bordo de veículos terrestres e aéreos. Os cenários abertos predominarão no jogo.



Ikaruga

Renovado para as exigências do Cube

O jogo, que fez sucesso nas casas de diversão eletrônica e também no Dreamcast, agora está encaminhando para o Gamecube. Ikaruga é um shooter em que os gamers podem mudar as cores de suas naves para atacar os inimigos da cor oposta, de forma mais eficiente. A versão para Gamecube terá uma série de características novas em relação ao jogo do Dreamcast, como um ranking mundial que classifica os jogadores em uma tabela, no site oficial do game, através de um sistema de senha.

GAMECUBE





International Superstar Soccer 3

GAMECUBE

O novo game de futebol da série colocará o gamer de frente para o gol

International Superstar Soccer 3 terá lançamento para PlayStation 2 e Gamecube. O jogo está sendo desenvolvido pela KCE Osaka, também responsável pelos títulos Winning Eleven e Pro Evolution.
Trata-se de um jogo de futebol mais arcade. International Superstar Soccer 3 terá um recurso que irá melhorar muito o controle do jogador sobre a bola, na hora do arremate. O modo "close-up" aplica um zoom de câmera atrás do atacante e, com este a ângulo de visão, ele poderá colocar a bola onde desejar, com maior precisão. A versão para Gamecube chega entre maio e julho.



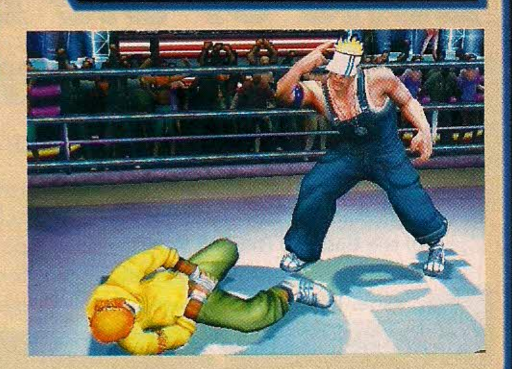
Def Jam Vendetta



Lutando ao ritmo de rap e hip-hop

Um jogo de luta ou um festival de hip-hop. Seja como for, Def Jam Vendetta irá divertir. O grande chamativo do jogo será a presença de 12 artistas do selo Def Jam, a gravadora norte-americana especializada em rap e hip-hop. Ludacris, DMX, Redman, Scarface e Method Man são alguns dos músicos que entrarão na briga. O sistema de luta do jogo está a cargo da AKI Corporation, responsável pelo trabalho em jogos como WWF.

GAMECUBE



Resident Evil: Dead Aim

PS2

Os zumbis continuam a não dar sossego...

Resident Evil: Dead Aim é o último jogo da série de horror. O novo jogo traz Bruce Macgavin, como herói do game. Bruce é membro de um grupo de pesquisa e busca de oposição à Umbrella. O objetivo será recuperar um navio raptado no mar do Atlântico. O T-virus não poderia ficar de fora, já que zumbis são uma das marcas registradas da série. A escolha de armas será outro bom entretenimento de Resident Evil: Dead Aim.



Shadow of the Sun

Proteja seu pescoço para mais um shooter vampírico

Shadow of the Sun é um jogo de ação em primeira pessoa com sede de sangue. Na pele de um poderoso vampiro que permaneceu por centenas de anos aprisionado pelo conselho dos vampiros, o gamer assimilará habilidades vampiras e enfrentará inimigos com uso de armas, como estacas e arco-e-flechas. O andamento do jogo será gerenciado por uma trama, típica dos contos vampíricos: depois de escapar da prisão, o personagem principal parte em busca de uma garota que ele só conhece por visões. Ainda não há uma data prevista de lançamento.



PS2

World Championship Snooker 2003

PS2

Encaçapando com estilo, na sinuca virtual

Desenvolvido pela Blade Interactive Studios, World Championship Snooker 2003 promete visuais nunca antes vistos, em um game de simulação de sinuca. Por conta de um novo sistema de animação, WCS 2003 esbanjará apresentações de caráter televisivo. Inovador, também será o sistema de inteligência artificial do jogo, que replicará os diferentes estilos de jogo de jogadores de bilhar profissionais como Nigel Bond e Stephen Hendry.

Zone of the Enders: The 2nd Runner

O herói do primeiro jogo volta para respirar novos ares

O jogo chega para aumentar a carga de diversão deixada pelo primeiro jogo. Zone of the Enders: The 2nd Runner implementará novos ambientes à série. Jehuty, o personagem robótico, está de volta para mais ação. O cenário do jogo não poderia ser mais turbulento: fortes ventanias e neve incessante irão dificultar a vida do gamer, que enfrentará outras criaturas mecanizadas. No Japão, o jogo é conhecido como Anubis: Zone of the Enders.

PS2

O verdadeiro PrintMaster você encontra aqui!

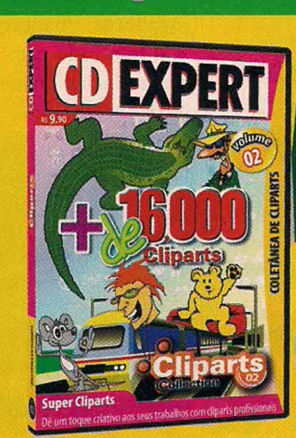
Vários projetos prontos:

Convites de casamento
Calendários
Cartões de negócios
e muito mais!

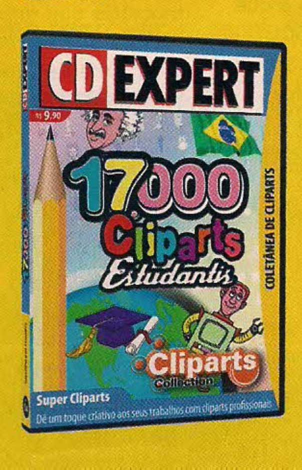


Aumente sua coleção com Cliparts Expert:









À venda nas melhores lojas de informática incluindo:
www.submarino.com.br
www.ciadosoftware.com.br

SEJA ORIGINAL. DIGA NÃO AOS PIRATAS.

CD EXPERT

www.cdexpert.com.br

Enter the Matrix

XBOX

Os dois primeiros filmes em um só game

Matrix é visto como um filme que marcou um capítulo à parte no cinema, principalmente pelos efeitos especiais apresentados. Com base nesse sucesso, a produção do jogo viria naturalmente. Mas, para intensificar a emoção, Enter the Matrix, é inspirado no primeiro filme e em The Matrix Reloaded, a segunda produção da trilogia. Enter the Matrix, tem supervisão dos irmãos Wachowski e utilizará as vozes dos atores do próximo filme.







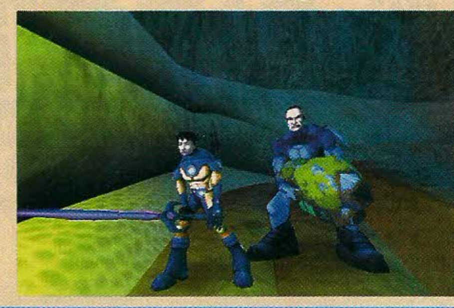
Alter Echo

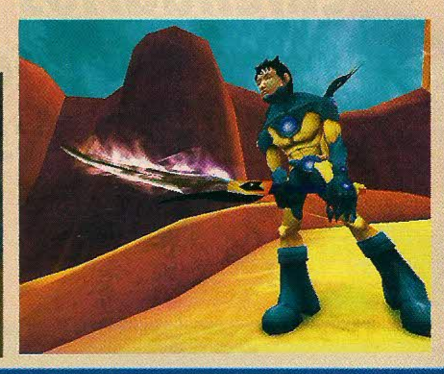
Muita ação em um mundo nada amistoso

Um planeta bio-mecânico e ondas de inimigos pela frente. Assim será Alter Echo, um game de ação em terceira pessoa desenvolvido pela Outrage. O herói do jogo, Nevin, acaba parando em um planeta bio-mecânico cuja natureza permite a criação de hordas de inimigos. Alter Echo é baseado em combates corpo-a-corpo, resolução de puzzles e elementos de jogos de plataforma.

XBOX

Os combos de luta serão um dos aspectos marcantes deste jogo.





Phantasy Star Online Episode I & II

XBOX

Um dos melhores games online para Dreamcast, rumo ao Xbox

Depois do Dreamcast é a vez do Xbox se render às maravilhas de Phantasy Star Online. Phantasy Star Online Episode I & II terá suporte para conversa no Xbox Live, através do comunicador do Xbox. Quando o gamer estiver em um lobby, ícones de caixas de som aparecerão sobre cada um dos sete jogadores, próximos a ele. No jogo, será possível falar livremente com até 3 outros jogadores. Phantasy Star Online Episode I & II tem tudo para ser uma das grandes experiências online para a plataforma Xbox neste ano.

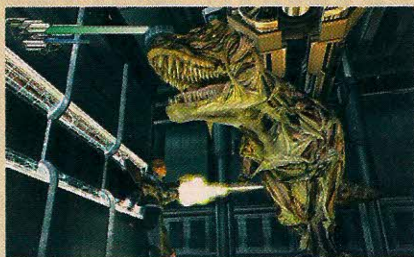


Dino Crisis 3

Depois do planeta Terra, o espaço...

Dino Crisis terá seu terceiro jogo exclusivo para o Xbox. Desta vez, o espaço é que será dominado pelos dinossauros. Dino Crisis 3 acontece no ano de 2548. Patrick, membro de uma equipe de operações especiais e herói do jogo, é enviado para investigar uma espaçonave chamada Ozymandius. O estranho é que a nave esteve desaparecida, por 300 anos, no espaço. E, adivinhe quem são os tripulantes? Mudando o ritmo dos jogos anteriores, o personagem agora contará com dispositivos de super velocidade. Para enfrentar seres mutantes que mais parecem uma mistura de velociraptor e tiranossauro, a velocidade será realmente necessária.

XBOX



Onimusha Tactics

O mundo de Onimusha agora em suas mãos

Onimusha Tactics, o novo título baseado na série Onimusha, terá lançamento para o Game Boy Advance. Na linha de Final Fantasy Tactics, o gamer será Onimaru,



um clã dos ogros que foi evocado por Momochi, seu mestre, logo depois de guerreiros do mal terem sido libertados e começarem a atacar os humanos. O nêmesis de Onimaru será Genma, uma criatura das profundezas da terra.



Mega Man & Bass

Divertimento em qualquer plataforma

Mega Man & Bass ganhará versão para GBA. O jogo de plataforma, lançado originalmente para SuperNES, no final dos anos 90, dá a opção de assumir tanto o papel de Mega Man como o de Bass. Acompanhando a essência dos títulos Mega Man, o novo game impõe como desafios uma boa quantidade de chefes.

GAME BOY ADVANCE





GT 3: Pro Concept Racing

GAME BOY ADVANCE

Muitos carros, pistas desafiadoras e correria total

Mais correria por aí. O estúdio MTO está produzindo GT Advance 3: Pro Concept Racing. O game de corrida contará com mais de 90 carros, de 10 grandes fabricantes mundiais, em torno de 46 pistas para o gamer testar sua habilidade no volante. Os gráficos aprimorados, como condições de tempo e iluminação de ambiente com mais realismo, são o grande diferencial do jogo para com as versões anteriores.



Bruce Lee: Return of the Legend

O ícone das artes marciais retorna para mais aventuras

A lenda do kung-fu voltou para mostrar sua arte nos palcos de luta do Game Boy Advance. A produção de Bruce Lee: Return of the Legend fica por conta da Vicarious Visions, o mesmo estúdio criador de Tony Hawk's Pro Skater, para GBA. O jogador terá a chance de encarnar "a lenda" através de um estudante de artes marciais chamado Hai Feng, cujo ideal é encontrar o assassino que tirou a vida de seu mestre.

GAME BOY ADVANCE



TOP SECRET

Chega de pânico e desistir de jogar seus games preferidos. A galera da Videogame Expert, apresenta as dicas mais transadas do momento, para todas as plataformas. Então, não perca tempo, se você quer uma dica para seu game preferido, mande-nos uma carta ou e-mail pedindo sua dica, teremos o maior prazer em publicá-la.

PLAYSTATION 2

Medal Of Honor Frontline

Modo Escudo de Bala
Entre com o código **"BULLETZAP"** na Enigma Machine. Se você entrar com o código corretamente, as luzes verdes irão brilhar. Escolha a opção "Bonus" debaixo da Enigma Machine para ativar/desativar este cheat code. Todas as balas que forem atiradas contra você não terão efeito algum.

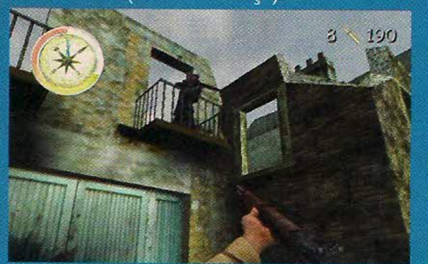
Modo Bala de Prata
Entre com o código "**WHATYOUGET**" na Enigma Machine. Se você entrar com o código corretamente, as luzes verdes irão brilhar. Escolha a opção "Bonus" debaixo da Enigma Machine para ativar/desativar este cheat code. O modo Silver Bullet permite que você mate os inimigos com apenas um disparo.

Modo Granada de Borracha
Entre com o código "**BOING**" na Enigma Machine. Se você entrar com o código corretamente, as luzes verdes irão brilhar. Escolha a opção "Bonus" debaixo da Enigma Machine para ativar/desativar este cheat code.

Modo Snipe-O-Rama
Entre com o código " **LONGSHOT** " na Enigma Machine. Se você entrar com o código corretamente, as luzes verdes irão brilhar. Escolha a opção "Bonus" debaixo da Enigma Machine para ativar/desativar este cheat code. Este cheat permite que todas as armas possam usar o recurso de zoom de uma sniper.

Perfeccionista
Entre com o código **"URTHEMAN "** na Enigma Machine. Se você entrar com o código corretamente, as luzes verdes irão brilhar. Escolha a opção "Bonus" debaixo da Enigma Machine para ativar/desativar este cheat code. Este cheat permite que os nazistas abatam você com apenas um tiro.

Modo Cabeça de Aquiles
Entre com o código **" GLASSJAW"** na Enigma Machine. Se você entrar com o código corretamente, as luzes verdes irão brilhar. Escolha a opção "Bonus" debaixo da Enigma Machine para ativar/desativar este cheat code. Quando este cheat estiver ativado, os nazistas só poderão ser eliminados com o chamado "headshot" (tiro na cabeça).



Inimigos invisíveis
Entre com o código **"WHERERU"** na Enigma Machine. Se você entrar com o código corretamente, as luzes verdes irão brilhar. Escolha a opção "Bonus" debaixo da Enigma Machine para ativar/desativar este cheat code. Com este cheat ativo, você só poderá ver o capacete e as armas dos inimigos.

Homens com chapéus
Entre com o código **"HABRDASHR"** na Enigma Machine. Se você entrar com o código corretamente, as luzes verdes irão brilhar. Escolha a opção "Bonus" debaixo da Enigma Machine para ativar/desativar este cheat code.

Seqüência de vídeo Making Of D-Day
Entre com o código **"BACKSTAGEO"** na Enigma Machine. Se você entrar com o código corretamente, as luzes verdes irão brilhar. Escolha a opção "Bonus" debaixo da Enigma Machine para ativar/desativar este cheat code.

Seqüência de vídeo Making Of Needle In A Hay Stack
Entre com o código **"BACKSTAGER"** na Enigma Machine. Se você entrar com o código corretamente, as luzes verdes irão brilhar. Escolha a opção "Bonus" debaixo da Enigma Machine para ativar/desativar este cheat code.

Test Drive

Destravar todos os carros
Na tela do menu principal, aperte estes botões na seguinte ordem: direita, direita, esquerda, quadrado, p/ cima, L2, L2 e R1. Isto destravará todos os carros e pistas.

Destravar carros SoundMAX e SPX
Quando você destravar todos os carros, siga os passos para conseguir os carros especiais SoundMAX e SPX
-Escolha a SF Drag Race.
-Escolha o Dodge Concept Viper.
-Consiga um novo tempo recorde.
-Entre com "SOUNDMAX" na tela de entrada de nome.



Agora, os três carros extras – Jaguar XK-R "SoundMAX SPX", Jaguar XK-R "Analog Devices" e o Aston Martin db7 "SoundMAX SPX" – aparecerão na tela de escolha de carro, em todos os modos, exceto o modo Story.

Jogar Mini-Game Pong
Para jogar um mini-game Pong, simplesmente mova os remos de marcha com o D-Pad, enquanto o jogo está sendo carregado.

•

UFC Throwdown

Destravar Bruce Buffer
Para destravar Bruce Buffer, conquiste o cinturão de ouro no modo UFC.



Destravar Lorenzo Fertitta
Para destravar Lorenzo Fertitta, conquiste o cinturão de ouro no modo UFC com um personagem criado.

Destravar 20º aniversário de Grave Digger
Para destravar a edição de aniversário de 20 anos de Grave Digger, vença a segunda temporada no modo Cash Grab.

Destravar caminhões de campeonato
Para destravar uma versão de competição do caminhão que você está usando, vença uma temporada.

Destravar O Incrível Hulk
Para destravar o caminhão do Incrível Hulk, vença a temporada 3 no modo Cash Grab.

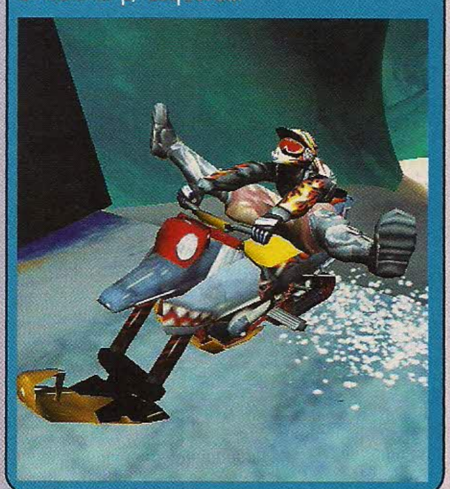
•

Sled Storm

Ativar modo cheat
Para ativar o modo cheat, vá até a tela de **"Press Start"**. Aperte e segure L1+R1, e aperte círculo, quadrado, direcional p/ cima, círculo, triângulo, direcional p/ baixo.

Destravar todos os personagens
Para destravar todos os personagens, vá até a tela de **"Press Start"**. Aperte e segure L1+R1, e aperte círculo, triângulo, círculo, triângulo, círculo, direcional p/ baixo.

Destravar todos os Sleds
Para destravar todos os transportes de neve, vá até a tela de **"Press Start"**. Aperte e segure L1+R1, e aperte círculo, quadrado, círculo, quadrado, círculo e direcional p/ esquerda.



DREAMCAST

Soul Calibur

Escolha de armas:
Na tela de escolha de personagem, aperte o L para fazer seu lutador trocar de arma.

Opções do museu (Museum):

• *Exhibition Theater (Sala de Exibição):*
Além de escolher um personagem, você poderá ver uma exibição do lutador e suas principais qualidades.

• *Opening Directions (Direções de Abertura):*
Interessantemente, você pode alterar a introdução do jogo, incluindo o lutador que desejar. Para fazer isso, escolha o personagem de sua preferência e clique em Play.



• *Characters Profile (Perfil dos Personagens):*
Você pode visualizar as animações finais de cada lutador e, até mesmo, relembrar as frases ditas pelos personagens durante o jogo.

• *Extra Survival Mode (Modo Extra Survival):*
Para acessá-lo, compre todas as imagens presentes na galeria de arte. Este modo é ideal para o jogador testar sua rapidez e habilidade. Não há outra chance: vence aquele que aplicar o primeiro golpe no oponente!

Lutador Prateado:
Quando for escolher um lutador, faça-o com o botão R pressionado. Assim o personagem ganha uma textura diferente, semelhante a de um metal.

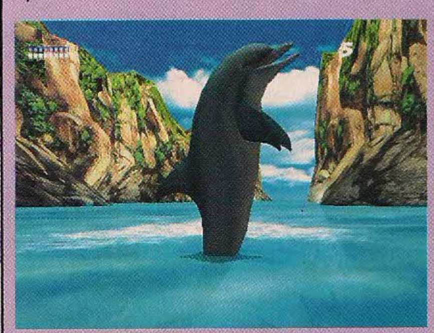
•

o melhor do mundo.

Ecco the Dolphin: Defender of the Future

Mapa Ativo
Segure o botão X por um bom tempo, durante o jogo. Aperte X novamente para retornar ao normal.

Pausar de tela completa
Aperte Start para pausar o jogo e depois aperte X + Y.



Nadar para fora do mundo do jogo
Encontre o chefe no estágio "Blades...". É uma sala enorme com um chefe que lembra uma larva de libélula. Vá até a base da sala, onde você repor seu suprimento de ar com as bolhas que surgem do chão. Próximo às bolhas que saem do chão, junto à parede, há um pequeno buraco. Atravesse-o e saia do mundo do jogo.

XBOX

Blade 2

Todas as armas:
Segure o L e aperte X, B, P/ baixo, Esquerda, B (2 vezes) e Y, no menu principal.

Munição ilimitada:
Pause o jogo, segure o L e aperte Esquerda, B, Direita, X, P/ cima, Y, P/ baixo e A.



Escolha de fase:
Segure o L e aperte P/ baixo, P/ cima, Esquerda (2 vezes), B, Direita, P/ baixo e X, no menu principal.

Saúde ilimitada:
Pause o jogo, segure o L e aperte Y, X, Y, X, Y, B, Y e B.

Raiva ilimitada:
Pause o jogo, segure o L e aperte Esquerda, P/ baixo, Esquerda, P/ baixo, Direita, P/ cima, Direita e P/ cima.

Ajuste de dificuldade do Daywalker
Segure o L e aperte Esquerda, B, P/ cima, P/ baixo, X, B e A, no menu principal.

Invencibilidade para NPCs escoltados:
Pause o jogo, segure o L e aperte X, B, Y, A, X, B, Y e A. Este cheat só pode ser utilizado em fases onde você escolta NPCs.

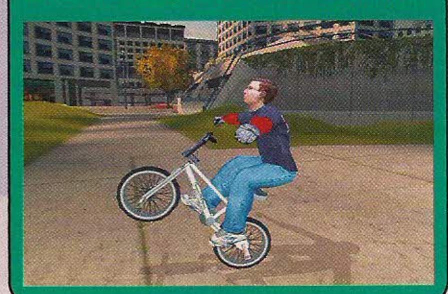
•

Dave Mirra 2

Abrir tudo:
No menu principal, aperte -, ®, ¯, ¬, ® (duas vezes), -, ¯, ¬, ®, -, ¬, ® (duas vezes), ¯ e X. Com este cheat você terá acesso a todos os personagens, fases, movimentos, bicicletas, equipamentos e patrocinadores.

Destravar todos os temas para editor de parque:
No menu principal, aperte -, ¬, ¯, ®, ¯, -, ¯, ®, ¬ (duas vezes) e X. Com este cheat você poderá dar a cara que quiser ao seu parque.

Destravar todos os objetos para o editor de parque:
No menu principal, aperte -, ¬, ¯, ®, ¯, - (duas vezes), ¯, ® (duas vezes) e X. Com este cheat você terá acesso a todos os itens secretos para o editor de parque.



Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball

Presentes preferidos
- **Ayane:** Marron Glacê, qualquer coisa púrpura, suco de uva, peridot , shurikens, qualquer broche
- **Christie:** suco de tomate, dirigir, facas, guitarras, armas, colante, turquesa, Union Jack
- **Helena:** manjedoura, concha azul, velas, golfinhos, pão francês, granada, perfume, todos os Murex
- **Hitomi:** bolo de chocolate, esmeralda, frigideira, relógio de areia, utensílios de cozinha, Music Box, leite, todas as receitas , torta Sacher, móveis de cor prata



- **Kasumi:** qualquer coisa de morango, mil-folhas, ametista, balões, origami, travesseiros, bolas de cristal, cartas de tarô, broche
- **Leifang:** desertos chineses, leques, diamante, nunchaku, suco de laranja, urso Teddy
- **Lisa:** cacto, torta de amora, sonho, canetas, lavanda, abacaxi, rubi, salada, qualquer livro, Lilies
- **Tina:** frutos do mar, ciclismo, videogames, guitarras azuis e/ou vermelhas, broche, pistolas e armas, Xboxes, turquesa, guitarra havaiana



Preferências e desgostos:
- **Ayane:** gosta de Kasumi, Zack, Origami
- **Christie:** gosta de Lisa
- **Helena**: gosta de Christie; odeia Meat Buns
- **Hitomi:** gosta de Tina; odeia Zack, guitarras, livros escolares, tomatos, cartas de tarô, armas
- **Kasumi**: odeia Ayane
- **Leifang:** gosta de todos
- **Lisa:** gosta de Tina
- **Tina:** gosta de Lisa e Hitomi

●

X-Men: Next Dimension

Destravar tudo
No menu principal, segure o gatilho esquerdo, tecle direita, direita, esquerda, esquerda, p/ baixo, p/ cima e B

Destravar Bispo
Para destravar Bishop, vença o modo Arcade com o personagem Gambit

Destravar Blob
Para destravar Blob, vença o modo Arcade com o personagem Bishop

Destravar Phoenix Negra
Para destravar Dark Phoenix, vença o modo Arcade com o personagem Phoenix.



Destravar novas roupas
Vença o modo Arcade, com qualquer mutante, para abrir novas roupas para qualquer personagem.

Destravar Psylocke
Para destravar Dark Phoenix, vença o modo Arcade com o personagem Betsy.

Destravar Sentinela
Limpar modo story (qualquer dificuldade)

●

Lord of the Rings: The Two Towers

Conseguir experiência
Para conseguir 1000 pontos de experiência, pause o game, aperte e segure L e R. Depois aperte A, direcional p/ baixo, direcional p/ baixo e direcional p/ baixo.



Aumentar habilidades de fase
Para aumentar suas habilidades de fase, pause o game, aperte e segure L e R. Depois entre com as seqüências abaixo para aumentar sua habilidade de fase:
Fase 2: B, direcional p/ direita, B, direcional p/ direita
Fase 4: Y, direcional p/ cima, Y, direcional p/ cima
Fase 6: X, direcional p/ esquerda, X, direcional p/ esquerda
Fase 8: A, A, direcional p/ baixo, direcional p/ baixo

Restaurar saúde
Para restaurar a saúde a qualquer momento que desejar, pause o game, aperte e segure L e R, e aperte Y, direcional p/ baixo, A e direcional p/ cima.

Restaurar munição
Para restaurar munição, pause o jogo. Aperte e segure L e R, aperte A, direcional p/ baixo, Y, direcional p/ cima.

Cheats
Quando já tiver terminado o jogo, você irá destravar os seguintes cheats. Pause o game, aperte e segure L e R e entre com um dos seguintes códigos abaixo, para ativar a função cheat correspondente:
Invencibilidade: Y, X, A, B
Munição infinita: X, B, A, Y
Ataques devastadores: X, X, B, B
Inimigos pequenos: Y, Y, A, A
Câmera lenta: Y, B, A, X

●

Panzer Dragoon Orta

Modo Dragon-Only
Uma vez que você tenha destravado Panzer Dragoon original, inicie o jogo na seção Appendix, da Pandora's Box. Depois, no menu principal, aperte estes botões para abrir o modo Dragon-Only: esquerda, esquerda, direita, direita, p/ cima, p/ baixo, p/ cima, p/ baixo, L e R. O cheat para mudança de arma deve estar habilitado para que este funcione.

Invencibilidade
Uma vez que você tenha destravado o Panzer Dragoon original, inicie o jogo na seção Appendix, da Pandora's Box. Vá até a tela principal do jogo e aperte L, L, R, R, p/ cima, p/ baixo, esquerda, direita.

Modo Rolling
Para destravar o modo Rolling, vá até o menu principal e aperte p/ cima, direita, p/ baixo, esquerda, p/ cima, direita, p/ baixo, esquerda, p/ cima, direita, p/ baixo, esquerda, p/ cima, direita, p/ baixo e esquerda. Isto permitirá que o jogador faça os barris rolarem em diagonal, com uso do D-pad.

Ver final do modo Hard
Uma vez que você tenha destravado o Panzer Dragoon original, inicie o jogo na seção Appendix, da Pandora's Box. No menu principal, aperte estes botões para ver o final do modo Hard: p/ cima, p/ cima, p/ baixo, p/ cima, direita, direita, esquerda, direita, p/ baixo, p/ baixo, p/ cima, p/ baixo, esquerda, esquerda, direita, esquerda.

Ver congratulações do modo Hard
Uma vez que você tenha destravado o Panzer Dragoon original, inicie o jogo na seção Appendix, da Pandora's Box. Aperte estes botões no menu principal para ver as congratulações do modo Hard: p/cima, p/ cima, p/ baixo, p/ cima, esquerda, esquerda, direita, esquerda, p/ baixo, p/ baixo, p/ cima, p/ baixo, direita, direita, esquerda, direita.



GAMEBOY ADVANCE

Star Wars: Episódio II: O Ataque dos Clones

Códigos de fase

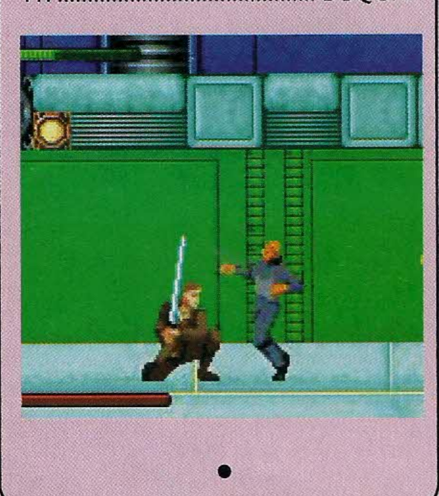
Dificuldade Padawan

Fase	Código
2:	BLDBGP
3:	BMFBHN
4:	BMGBDN
5:	BMHBFN
6:	BMKBCN
7:	BMLBSN
8:	BMMGTS
9:	BMNGQS
10:	BMPGRS
11:	BLQGNT



Dificuldade Knight

Fase	Código
2:	BJDGGM
3:	BJFGHM
4:	BJGGDM
5:	BJHGFM
6:	BJKGCM
7:	BJLGSM
8:	BJMGTM
9:	BJNGQM
10:	BJPGRM
11:	BGQGNP



Rocky

Destravar Apollo Max
Para destravar Apollo Max, vença o modo Knockout, sob o nível de dificuldade Hard.



Destravar modo Knockout
Complete o jogo no modo Movie para destravar o modo Knockout.

Destravar estátua de Rocky
Vença o jogo no modo Knockout para destravar a estátua de Rocky.

Shrek: Hassle at the Castle



Pular fase
Entre com o código **BBABBABBAAAAB**.

Scorpion King: Sword Of Osiris

Modo Debug
Para acessar todas as fases, entre com o seguinte código: azul, verde, verde e azul. Isto apresentará um menu de debug, com todas as fases disponíveis.

Destravar os personagens e fases
Para destravar todas os personagens e fases, aperte estes botões, depois de escolher a opção "Continue", do menu principal: p/ baixo, p/ baixo, direita, p/ cima, direita, p/ cima, direita, p/ baixo, p/ baixo e Start.

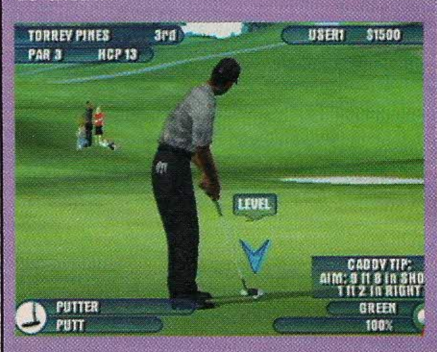


GAMECUBE

Tiger Woods PGA Tour 2003

Destravar todos os campos
Entre com o código "14COURSES" na tela de cheat.

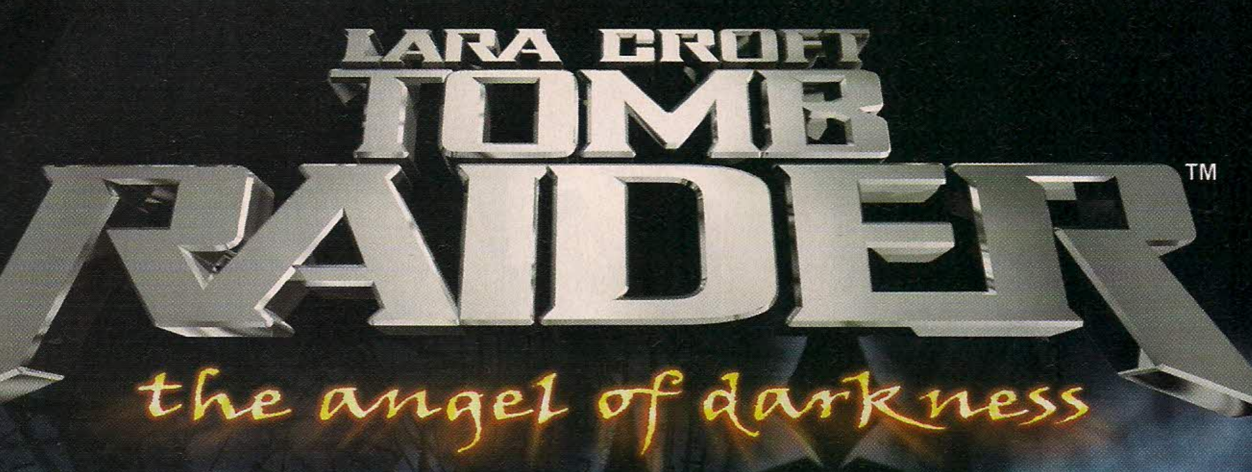
Destravar tudo
Entre com o código **"ALLTW3"** na tela de cheat.



Destravar golfistas individuais
Para destravar os seguintes golfistas, entre com uma das seguintes sentenças ou códigos, na tela de cheat code:

Brad Faxon:	XON
Cedric Andrews:	IAM#1
Dominic Donatello:	GODFATHER
Hamish:	MCRUFF
Josey Scott:	SUPERSTAR
Justin Leonard:	JUSTINTIME
Kelly Newman:	COWGIRL
Mark Calcavecchia:	CALCULATE
Mark O'Meara:	TB
Melvin Tanagawa:	YOYOYO
Notah Begay III:	NOTABLY
Solita Lopez:	SOLITARY1
Steve Stricker:	SS
Stewart Cink:	SINK
Stuart Appleby:	ORANGES
Super Tiger:	SUNDAY
Takeharu Moto:	2TON
Ty Tryon:	TYNO
Val Summers:	VALENTINE
Vijay Singh:	VJSING





UMA NOVA ERA, UMA NOVA LARA CROFT.

"O retorno à grandeza.
Lara está de volta com força total!" - PSM

"O retorno da rainha!" - PC GAMER

Evolução da personagem - aprimore as habilidades de Lara e veja como ela se adapta ao seu estilo de jogo. Explore novas áreas e resolva enigmas para ganhar maior capacidade de salto, inteligência, força bruta e muitos outros atributos.

Mais interatividade - pela primeira vez em um jogo Tomb Raider, Lara poderá conversar com outros personagens. As escolhas que você fizer durante os diálogos afetarão os caminhos de Lara pelo jogo.

Gráficos fabulosos - novo engine especialmente desenvolvido para explorar ao máximo os recursos das melhores placas de vídeo. Lara Croft agora é composta por mais de 5.000 polígonos, ao invés de apenas 500 como nos jogos anteriores.

Sistema de animação vastamente aprimorado - Lara possui mais de 180 modos de animação extremamente fluidos (os primeiros games tinham 25).

Novo sistema de controle - permite comandar a personagem de maneira mais direta e intuitiva.





core design EIDOS INTERACTIVE

Visite Nosso Site **GreenLeaf** É Muito Mais Game www.greenleaf.com.br

VIETCONG

A Guerra do Vietnã é o seu próximo local de combate.

Se você já estava saturado de ver tantos games com temas da Segunda Guerra Mundial, este é o momento certo para conhecer um game diferenciado. A Take Two Interactive, pensando nisso, resolveu mudar o conceito histórico dos game de combate. Chega de 2ª Guerra Mundial! Em Vietcong, você participará da cruel Guerra do Vietnã.

Os vietcongs, grupo guerrilheiro do Vietnã, resistiram bravamente aos ataques americanos com engenhosas táticas de guerrilha. Com isso, o fracasso das estratégias americanas, a violência e a continuidade da guerra levaram a opinião pública a opor-se à participação dos Estados Unidos no conflito. Estes conflitos e muito realismo é o que você irá encontrar em Vietcong.

Contexto Histórico

Em 1946, a tentativa francesa de restabelecer o colonialismo no sudeste asiático, provocou a Guerra da Indochina, em que o imperialismo francês enfrentou grupos de guerrilhas no Vietnã e no Laos, culminando com a derrota francesa na Batalha de Dien Bien-phu, em 1954. Nesse mesmo ano, a Conferência de Genebra, convocada para negociar a paz na Indochina, reconheceu a independência do Camboja, Laos e Vietnã.

Na conjuntura internacional marcada pela "guerra fria", o Vietnã dividiu-se em duas porções: o norte, socialista e o sul, capitalista. Segundo a Conferência de Genebra, a divisão seria temporária e a reunificação do país aconteceria em 1956, com a convocação das eleições populares.

O cancelamento das eleições pelo governo do Vietnã do Sul, desencadeou a Guerra do Vietnã, em 1960, da qual foi criado o termo **"vietcong"**, guerrilha comunista apoiada pelo Vietnã do Norte. O regime pro-ocidental do sul, pressionado pelos vietcongs, passou a contar com a colaboração de consultores americanos.

O presidente norte-americano John Kennedy (1917-1963) envia para o Vietnã do Sul 15 mil "conselheiros militares", que criam comandos do Pentágono na região. A ruptura entre o governo sulista e o povo cresce. Em praça pública, monges budistas queimam-se vivos para chamar a atenção mundial sobre a intolerância da ditadura.

Em 1964, alegando que navios americanos tinham sido atacados por lanchas do Vietnã do Norte, o presidente Lyndon Johnson, autorizou a intervenção militar ao país asiático, que no auge da guerra chegou a ter 550 mil soldados em combate no Vietnã do Sul. Uma nova escalada de guerra iniciou-se em 1965, quando o governo americano iniciou um bombardeio sobre o Vietnã do Norte.



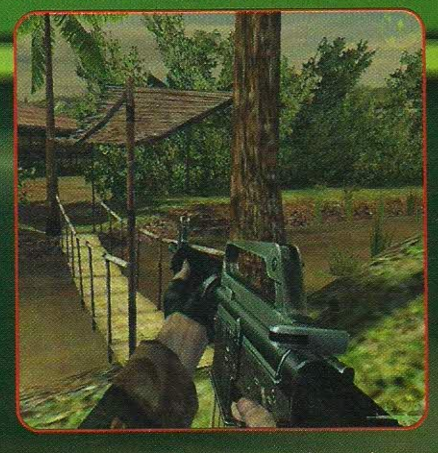
No começo de 1968, o Vietnã do Norte e os vietcongs desencadearam a "ofensiva do Tet" (o ano novo vietnamita) e o presidente Johnson determinou a paralisação dos bombardeios. Com isso, importantes cidades do sul foram ocupadas pelos nortistas, que chegaram à periferia da capital Saigon.

Com já vinham de uma guerra de libertação contra a França, os norte-vietnamitas usaram melhor as estratégias de guerrilha aproveitando-se das vantagens geográficas (selva fechada e calor de 40 graus) para derrotar os norte-americanos. Por sua vez, os americanos não mediram esforços e investiram mais de 250 bilhões de dólares para o conflito, além de terem utilizado material bélico condenado pelas Nações Unidas, como bombas químicas de alto poder destrutivo, destacando-se a "napalm".

Em campanha eleitoral, o candidato republicano Richard Nixon, prometia "trazer os soldados de volta", mas eleito presidente, realizou a vietnamização do conflito, que entre 1969 e 1973, combinava a retirada gradual com pesados bombardeios sobre o norte e com intervenções militares no Laos e Camboja, com o intuito de eliminar as "trilhas Ho Chi Minh", usadas pelos vietcongs.

Em 1973, os Acordos de Paris estabeleceram o fim do envolvimento norte-americano na Indochina, oficializando o término da Guerra do Vietnã, com a maior derrota norte-americana de sua história. A luta entre as forças sul-vietnamitas e vietcongs





continuaram até o dia 30 de abril de 1975, quando os Estados Unidos retiraram seus últimos representantes de Saigon, que cairia sob domínio das tropas vietcongs.

Com o fim da Guerra, os Estados Unidos perderam 45.941 soldados, com 800.635 feridos e 1.811 desaparecidos em ação. Não existem estatísticas seguras sobre as baixas vietnamitas, mas ultrapassam 180 mil.

Em 1976, depois de três décadas de guerra e arruinados economicamente, os dois Vietnãs se reunificam sob o nome de República Socialista do Vietnã, com capital em Hanói.

O game

O charme nostálgico da Segunda Guerra Mundial pode estar perdendo força, as operações contra o terrorismo internacional talvez já não sejam mais tão especiais, mas o Vietnã é uma guerra com um futuro promissor como tema de games.

Desenvolvido pela Gathering of Developers (GOD), Vietcong contará com as mais fiéis características da Guerra do Vietnã. Um jogo em primeira pessoa, que colocará o jogador infiltrado na maior carnificina já provocada pelos americanos. No jogo, você estará no comando de um esquadrão de soldados da Guerra do Vietnã, durante o ano de 1967, com diferentes tipos de missões em cada fase.

Para Gary Lewis, diretor internacional da Take Two, o game Vietcong combina ação e estratégia. Para ele, o história do jogo evolui durante a partida, combinando os sons reais, gráficos e jogabilidade, trazendo o combate da selva para dentro de seu PC.

Passado na fronteira do Cambodja, no ano de 1967, Vietcong será um shooter em primeira pessoa baseado em um esquadrão que coloca o jogador no controle de uma equipe de forças especiais. Apesar disso, não há divisão de esquadrão ou ataques coordenados simultâneos. Você enfrentará o inimigo como uma única unidade, e seus soldados, na maioria das vezes, tomarão decisões próprias a respeito de onde atacar e como agir no campo inimigo.

No papel de um soldado de elite, os jogadores assumirão o controle do A-team, parte das forças especiais norte-americanas em ambientes vietnamitas super detalhados. A equipe de guerra será formada por seis soldados, no decorrer das missões.

O game contará com mais de 20 missões, com uma disponibilidade de mais de 20 tipos de armas além da possibilidade da utilização de jipes, caminhões e barcos, todos baseados em seus modelos reais da época do conflito.

Dado o estilo atual das armas reais sobre as antigas, e pelos palcos históricos de guerra sobre os inventados, realmente era apenas uma questão de tempo para vermos algo como este.

Por outro lado, as batalhas serão intensas. Será a confusão de uma guerra real. Tiros para todos os lados, sons de metralhadoras automáticas e explosões de granadas, morteiros e muita correria. Para trazer autenticidade ao jogo com o episódio histórico, a equipe de desenvolvimento contatou veteranos de guerra que participaram do evento.

A Take Two garante ter recriado todo o ambiente de loucura, onde o medo e a imprevisibilidade seguem os fatos da história. Não fique assustado caso você veja um inimigo aparecer no susto à sua frente, já que eles eram especialistas na criação de túneis e emboscadas.

Um dos destaques será o cenário, particularmente, as densas florestas. Para se ter uma noção da seriedade do game, a Pterodon requisitou os conhecimentos de um botânico especializado em vida vegetal para a reprodução exata das plantas existentes no local.

Fora o modo esquadrão, os jogadores realizarão suas missões tanto single quanto multiplayer, por LAN ou Internet, onde os jogadores poderão assumir o lugar das forças americanas ou vietnamitas. Ao todo serão mais de 25 armas, entre elas M16, lançador de granadas e snipers.

Prepare-se soldado! Para quem já se cansou de jogar games baseados na Segunda Guerra Mundial, Vietcong dará uma nova temática aos jogos de guerra.



Dê uma conferida nas principais características que Vietcong irá oferecer:

- *Ambientação reista do Vietnã;*
- *Precisão nos equipamentos utilizados pela força especial americana, em 1967, no Vietnã;*
- *Comunicação via rádio com o quartel general, para receber as informações de sua missão, além de um suporte aéreo;*
- *Veículos militares de terra, ar e água;*
- *Inteligência artificial elaborada, com reprodução perfeita dos efeitos sonoros ambientais das florestas;*
- *Inclusão realística dos efeitos de explosão, impactos, colisões e tiros.*

DVD

Confiram alguns títulos em DVD que, com certeza, estão fazendo grande sucesso nas locadoras do Brasil



CRIMES EM PRIMEIRO GRAU

Ashley Judd e Morgan Freeman juntos para mais um suspense imperdível



Título Original: High Crimes
Elenco: Ashley Judd, Morgan Freeman, James Caviezel, Amanda Peet, Tom Bower, Adam Scott, Bruce Davison.
Diretor: Carl Franklin & Jesse B´Franklin
Sinopse: A bela Ashley Judd e o ator Morgan Freeman voltam a atuar juntos neste ótimo suspense (os dois estrelaram Beijos que Matam). Ashley interpreta Claire Kubik, uma advogada que tem sua vida mudada, depois que seu marido é acusado pelo FBI de ter assassinado muitos civis inocentes em uma operação secreta em El Salvador, no final dos anos 80, como um marine. Empenhada em defender o marido, Claire acaba contando com a ajuda de um advogado e ex-militar (Morgan Freeman). Com os esforços de Claire e seu colega para inocentar Tom (Jim Caviezel), algo mais está prestes a ser revelado.
Extras: Seleção de Cenas, menu interativo, comentários em áudio do Diretor e 6 Featurettes.

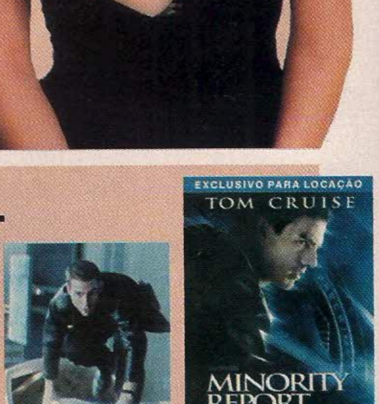


Especificações

Gênero	Suspense
Legendas	Português, Inglês e Espanhol
Áudio	Português, Inglês e Espanhol (Dolby Digital 5.1)
Região	4
Duração	115 minutos
Indicação	Maiores de 12
Formato	Widescreen / Fullscreen
Estúdio	20th Century Fox







MINORITY REPORT – A NOVA LEI

Boa trama e muitos efeitos especiais garantem o novo filme de Spielberg

Título Original: Minority Report
Elenco: Tom Cruise, Colin Farrell, Samantha Morton, Max Von Sydow, Kathryn Morris e Tim Blake Nelson
Diretor: Steven Spielberg
Sinopse: No ano de 2054, a lei está mais forte. A Pré-Crime, uma unidade especial da polícia é responsável pela prisão de criminosos, antes mesmo deles terem cometido os crimes. Os crimes agora podem ser previstos antes mesmo de ocorrerem. John Anderton (Tom Cruise), como líder da unidade, tem o direito de ser o primeiro a visualizar as imagens geradas dos "Pré-Cogs", os seres videntes que sonham com os crimes. Mas ele jamais imaginaria ver sua própria pessoa como autor de um crime futuro! A partir daí, John parte em busca da verdade sobre o que, em breve, está para acontecer.
Extras: CD 2: Menu interativo, galeria de fotos, biografias do elenco e produtores, trailers do video game e filme; Featurettes:Minority Report – Da História às telas, explicando Minority Report – A Nova Lei, as façanhas dos dublês em Minority Report – A Nova Lei, ILM e Minority Report – A Nova Lei.



Especificações

Gênero	Aventura e Ficção
Legendas	Português, Inglês e Espanhol
Áudio	Inglês: Dolby Digital 5.1 - Português e Espanhol: Dolby Digital 2.0
Região	4
Duração	148 minutos
Indicação	Maiores de 12 anos
Formato	Widescreen anamórfico
Estúdio	20th Century Fox













LILO & STITCH

Alienígenas e humanos são capazes de cultivar laços de amizade?

Título Original: Lilo & Stitch
Elenco: (vozes na versão original) Daveigh Chase, Jason Scott Lee, Tia Carerre e Ving Rhames
Diretor: Dean Debloie e Chris Sanders
Sinopse: Lilo & Stitch, a mais nova produção da Disney, conta a história de uma garotinha solitária que vive em uma pequena ilha do Havaí. Sua vida muda quando um estranho ser aparece. Lilo adota o animalzinho e dá a ele o nome de Stitch. Mas o que um mero bicho de estimação poderia ter de errado? Lilo, na verdade, é resultado e uma experiência genética e chegou à Terra depois de fugir de seu planeta. Abusando da inocência da pequena humana, Stitch passa a usar Lilo para se proteger da ira de caçadores alienígenas, que vieram atrás dele. Contudo, um laço de amizade nasce entre os dois. Lilo & Stitch é uma produção embalada por muito humor e conhecidas canções do mitológico Elvis Presley. Imperdível.
Extras: Jogo: Crie seu próprio experimento extraterrestre - Aula de Hula; "Burning Love" - Por trás das câmeras com Wynonna; a imagem de Lilo & Stitch, animação de Hula, nas locações com os diretores, cenas excluídas e trailers.





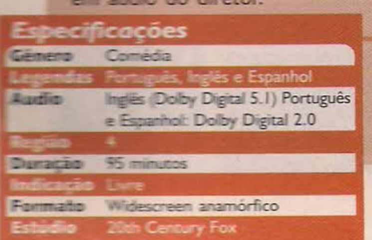
Especificações	
Gênero	Desenho animado
Legendas	Português, Inglês e Espanhol
Áudio	Português, Inglês e Espanhol (Dolby Digital 5.1)
Região	4
Duração	85 minutos
Indicação	Livre
Formato	Widescreen
Estúdio	Walt Disney Pictures



LOUCURAS NA IDADE MÉDIA

Uma aventura inusitada no período da Idade (co)Média!

Título Original: Black Knight
Elenco: Martin Lawrence, Marsha Thomason, Tom Wilkinson E Vincent Regan
Diretor: Gil Junger
Sinopse: Martin Lawrence, o astro de Vovó... zona prova, mais uma vez, que nasceu para fazer comédia. Em Loucuras na Idade Média, Lawrence é Jamal Walker, funcionário do Mundo Medieval, um parque de diversões. Depois de cair em um fosso do parque, Jamal é transportado diretamente para a Inglaterra do século XIV. O atrapalhado funcionário vira pivô de uma hilária aventura na Idade Média, com direito a lendários cavaleiros, donzelas indefesas e combates históricos. Quer dizer, mais ou menos...
Extras: Seleção de cenas, menu interativo, cenas excluídas, Featurettes e comentários em áudio do diretor.



Especificações	
Gênero	Comédia
Legendas	Português, Inglês e Espanhol
Áudio	Inglês (Dolby Digital 5.1) Português e Espanhol: Dolby Digital 2.0
Região	4
Duração	95 minutos
Indicação	Livre
Formato	Widescreen anamórfico
Estúdio	20th Century Fox













SIMCITY 4

A chance de criar a cidade de seus sonhos.

A espera acabou. O quarto jogo da popular série de simulação já está à espera do gamer nas prateleiras das lojas. Construir uma cidade e gerenciá-la, agora ficou mais atraente e divertido. A principal mudança do lançamento em relação aos títulos anteriores é a nova tecnologia gráfica introduzida, que tornou os detalhes mais apreciáveis. Levantar uma cidade aqui é como assumir por alguns instantes a posição do todo poderoso, já que é possível moldar as condições geográficas da região escolhida, nada muito diferente do que já conhecemos. Você pode, por exemplo, desenhar o curso de um rio da forma que desejar ou, então, criar uma cadeia de montanhas. Com as ferramentas de criação, você pode tornar estas montanhas acessíveis através do desenvolvimento de caminhos. É como se estivéssemos esculpindo nossa própria obra de arte. Depois que as bases da cidade tenham sido estabelecidas é que as coisas ganham movimentação, com os trabalhadores dando duro nas obras, com a chegada de moradores, com o surgimento do tráfego de automóveis e outros.

O jogador também pode ir mais longe ao estabelecer uma fauna própria para as redondezas de sua cidade. Esta tarefa inicial é muito fácil de ser realizada com os recursos oferecidos. Um dos problemas é que SimCity não dá a opção de criação aleatória de regiões. Desta forma, ampliar a área só com regiões incluídas ou com a criação manual de uma região inteira. O planejamento de sua cidade é um fator muito importante. É necessário estabelecer zonas comerciais, residenciais e até industriais, para que o crescimento não tome rumos indevidos. Pontos como hospitais, escolas, delegacias e corpo de bombeiros devem ser escolhidos inteligentemente. Uma das novidades de SimCity 4 é que o jogador pode importar um personagem do jogo The Sims direto para sua cidade e, assim, utilizá-lo como termômetro para o cotidiano de seus cidadãos.

Os desastres naturais estão mais cruéis agora. Sua cidade está sujeita à fúria de vulcões, tufões e até um robô gigante, lembrando os seriados japoneses. Placa aceleradora como requisito mínimo? Sim. SimCity nunca teve gráficos deste porte. O ciclo de dia e noite é sensacional, resultado dos efeitos de iluminação aplicados. Veja mais de perto e você perceberá um outro jogo. A poluição está no ar e as pessoas carregam o stress das metrópoles. Sua cidade vive. ■



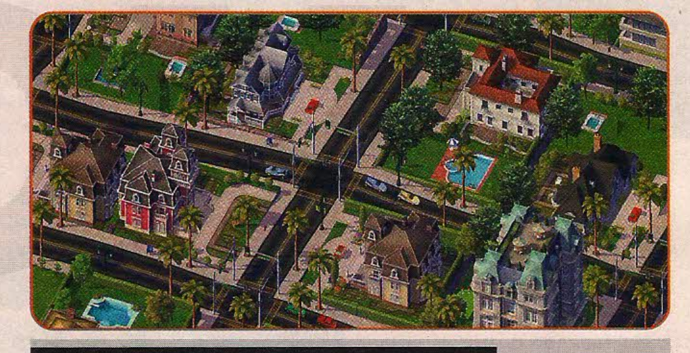






Livre

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA



O melhor simulador de cidades está de volta.

Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM e placa aceleradora 3D

Developer – **Maxis**; **Publisher** – Electronic Arts; **Gênero** – Simulador

93%

Game disponível também:

Versão analisada: PC CD ROM

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

O novo jogo da série chega com grandes mudanças e uma Lara Croft mais sociável.

Já era hora. Durante este tempo longe dos games, Lara ganhou até filme. Agora a arqueóloga está de volta em Tomb Raider: The Angel of Darkness. O novo jogo, como já era anunciado, é uma virada na trajetória da série. Uma das grandes introduções é a interação com NPCs.

Os diálogos com os personagens não controláveis irão interferir na progressão de Lara. Por causa da quantidade de diálogos presentes no jogo, foi muito importante localizar o jogo. Mas, conseguir a aprovação para o trabalho de tradução não foi nada fácil. "Empresas que representam a Eidos em outros países também tentaram localizar o jogo. Todas enviaram seus testes de vozes, mas poucas receberam a autorização, afinal os desenvolvedores são extremamente criteriosos. Ficamos muito satisfeitos ao saber que nosso trabalho foi aprovado e que os jogadores brasileiros poderão tirar proveito de toda a história de Tomb Raider: The Angel of Darkness", diz Daniel Friedländer, gerente de produtos da GreenLeaf, companhia responsável pela distribuição de The Angel of Darkness, no Brasil.



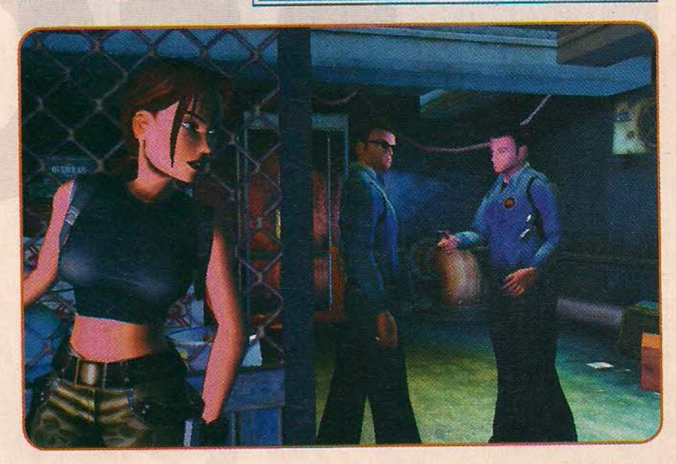
A trama do novo jogo coloca a personagem principal em uma situação inédita para ela e para os gamers de Tomb Raider. Depois de estranhos assassinatos, Lara é obrigada a enfrentar um maléfico alquimista. Tudo gira em torno de valiosas pinturas do século XIV. Para piorar, Lara é acusada de ter matado seu mentor. Polícia e inimigos passam a caçar a heroína. Uma bela encrenca. Em matérias de edições passadas, pudemos antecipar que o visual de Lara mudaria. The Angel of Darkness tem o vestuário da heroína melhorado. Não só Lara, mas os cenários também são outros. Fazendo juz ao título, os ambientes estão agora mais sombrios e ideais para encontros inoportunos.

Para se ter uma idéia do aprimoramento gráfico, a senhorita Croft agora esbanja uma modelagem de cerca de 5000 polígonos, contra os 500 dos jogos anteriores.

Além do novo visual da heroína, a série ganhou um elemento comum nos títulos RPG: conforme sua forma de agir durante os acontecimentos do jogo, Lara aprimora esta ou aquela habilidade. A versão com caixa e manual em português já está disponível. Tomb Raider: The Angel of Darkness, localizada totalmente em português sairá daqui a algumas semanas. ■

14+ ABRAEE — **Sangue e violência animada leve** — CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA





94%

Lara está mais sensual, ágil e muitohabilidosa

Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM e placa aceleradora 3D
Developer – Core; **Publisher** – Eidos Interactive; **Gênero** – Ação 3D



KUNG FU CHAOS

Os clássicos filmes de kung fu, dos anos 70, continuam na moda...

Muitos de nós começamos a gostar de artes marciais – e até nos arriscamos a aprender algumas delas – com os clássicos filmes de kung fu dos anos 70. Os movimentos e sonoplastia exagerados, as dublagens e movimentos labiais nada sincronizados, e o humor nem sempre convincente transformaram estas produções baratas em um ícone televisivo da época. Hoje, estes filmes são parodiados aos montes. Resgatando um pouco do clima dos filmes de kung fu antigos, a Just Add Monsters e a Microsoft estão preparando a chegada de Kung Fu Chaos, um jogo de luta exclusivo para o Xbox que coloca o gamer no foco das câmeras, como ator principal de um filme de kung fu.

Kung Fu Chaos é um título no estilo de Power Stone 2, da Capcom: Humor e ação em um ótimo formato.

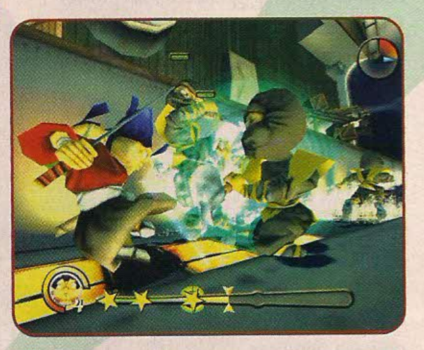
Kung Fu Chaos apresenta um bom número de modos de jogo. Em Ninja Challenge, o gamer encara 27 desafios single-player que envolvem missões-treino, mini-games e estágios interativos. Estes desafios devem ser cumpridos em uma ordem. Você pode escolher qualquer um dos personagens disponíveis. Sua atuação lhe recompensará ou não com novos heróis, novos modos de jogo e outros.

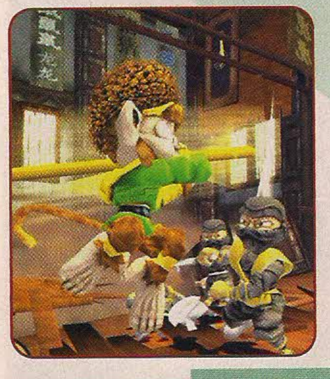
Se o jogador estiver atrás de algo mais movimentado e interativo, o modo Battle Game é indicado. Este é o clássico deathmatch, que pode tanto ser jogado "cada um por si" ou em equipe, com limite máximo de 4 jogadores humanos, além dos bots. O Freestyle é um modo ideal para aperfeiçoar suas técnicas, também para até 4 jogadores, assim como o Rehearsal, um modo de prática single-player. Completam a lista o Championship, Miniseries (missões de 3 fases single-player para cada personagem) e os Extras.



Sangue e violência animada

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA







Invadindo os sets de filmagem

Os cenários do jogo não poderiam ser mais inusitados. Como ator, você pode escolher entre cenários de filmes muito familiares. Você poderá enfrentar ninjas em um enorme navio prestes a naufragar ou em uma locação de ficção científica, com direito a alienígenas e tudo.

Game disponível também: GameCube PS2





SOUL CALIBUR 2

Espadas e músculos irão trabalhar na seqüência do hit de luta 3D .



Soul Calibur fixou suas raízes no Dreamcast e mostrou ao mundo como os games de luta podem conciliar primazia gráfica e ação, em um único título. A seqüência, Soul Calibur 2, agora está se preparando para marcar presença no Xbox, um sistema que abre novos horizontes para a série. O game se passa na segunda metade do século XVI, quando os laços entre os continentes se fortaleceram e as viagens marítimas se tornaram o principal meio de comércio e comunicação. Entre o Japão e a Europa, uma lenda sobre uma poderosa espada e um terrível mal ligado ao objeto de luta tiravam o sono das pessoas. A espada, Soul Edge e o mal voltam a ameaçar aqueles que, no passado, tentaram se apossar ou destruir a espada.

Soul Calibur 2 traz de volta muitos personagens do jogo original e alguns inéditos. Ivy (Isabella Valentine), Hwang Sung Kyung, Taki, Astaroth e Heishiro Mitsurugi voltam para a briga.

Cassandra, irmã de Sophitia, é uma das caras novas e copia o estilo de sua mana. Ela usa a espada para realizar seus principais ataques. Uma outra estréia feminina é Tarimu, que abusa dos movimentos giratórios e porta duas pequenas espadas e uma afiada garra como armas. Uma das grandes expectativas giram em torno do sistema de sombras e iluminação da versão, que agora chega ao Xbox. ■





Em andamento

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA



A caçula da família

Talento é genético. Soul Calibur 2 tem seu rol de estrelas da luta aumentado com a chegada de Cassandra, a irmã mais nova de Sophitia, personagem do título original. A guerreira de 21 anos veio de Atenas para, mais uma vez, honrar a família. Suas principais armas são a Omega Sword e o Nemea Shield. O oráculo do deus Hephaestus acredita que um guerreiro poderá destruir a Soul Edge. Mais uma bela-fera para venerarmos.



Game disponível também:
PC CD ROM

LANÇAMENTOS

SPLINTER CELL

O jogo que chega para reaquecer os ânimos no gênero de ação e espionagem.

Quem, há muito tempo, não via um bom jogo na linha de espionagem é hora de conferir Splinter Cell, um jogo que tem superado as expectativas dos amantes do gênero. O gamer assume às vezes de Sam Fisher, um ex-agente da CIA e SEAL, e agora trabalha para a National Security Agency que, por sua vez, gerencia uma sub-agência chamada Third Echelon (este era o antigo nome do jogo), uma divisão de inteligência. Esta sub-divisão é capaz de desenvolver as chamadas Splinter Cells, soldados altamente treinados.

A primeira missão do jogo leva Sam até a república da Georgia para investigar o desaparecimento de dois agentes da CIA. Um deles havia se infiltrado no governo georgiano antes de sumir, enquanto o outro desapareceu quando procurava. Assim que Sam começa a agir, ele descobre fatos que o levarão para diversos pontos do globo.

Splinter Cell lida constantemente com informações, que devem ser estudadas pelo personagem principal. São dados fornecidos pela Third Echelon, pelas notícias de TV e e-mails. Tudo isso torna o gamer ainda mais envolvido com os objetivos propostos em cada missão.

A discrição é tudo em Splinter Cell, mas isso não significa que o jogo seja desprovido de altos momentos de ação e corpos espalhados pelo chão. Quanto mais discreto Sam for, maiores as chances de progressão. Tudo no ambiente parece ter olhos e ouvidos. O mínimo de ruído é o suficiente para despertar a atenção dos inimigos. Sombras, disparos e corpos deixados para trás são garantia de confusão. O grande problema é que o guarda não age sozinho e se acionar um alarme para avisar seus companheiros for possível, ele o fará. Como em Metal Gear Solid, as câmeras são um sério problema. Interagir com os personagens e ambientes é uma das melhores sensações do jogo. Você pode surpreender os inimigos pelas costas com um "mata-leão" bem aplicado. Um belo presente pelo esforço!

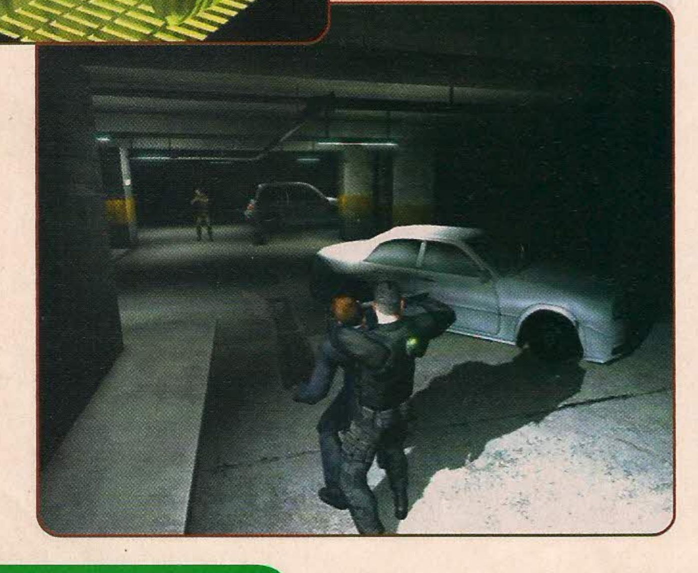
Os gráficos, pelo detalhismo e beleza, são referência para qualquer jogo de ação em terceira e primeira pessoas. Os efeitos sonoros também não deixam por menos. Os batimentos cardíacos disparam ao ouvir os passos dos inimigos que se aproximam.



Sangue e violência animada

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA





Um game que o fará rever seus conceitos de espionagem

Developer – Ubi Soft ; **Publisher** – Ubi Soft ; **Gênero** – Ação em terceira pessoa

94%



PANZER DRAGOON ORTA

A clássica série, iniciando sua trajetória no Xbox.

Este shooter frenético conta a história de uma jovem chamada Orta, que esteve aprisionada por um longo tempo. Depois de ser libertada por um misterioso dragão, ela parte em busca da verdade sobre seu destino e para lutar contra a escória que corrompe o império. Junto do dragão, é claro. Apesar do ritmo do jogo, Panzer Dragoon Orta possui uma história interessante, o que não existia nos títulos anteriores da série. O jogo não impõe a obrigação de destruir todos os inimigos que aparecem pela frente. É claro que quanto mais inimigos no chão, melhor.

O dragão possui três formas diferentes. Você é capaz de mudar de uma forma para outra, quando desejar. Para isso, bastar apertar o Y. As formas variam em força e são utilizadas para situações específicas. Para mirar, use o stick para polegar esquerdo. O disparo é feito com o botão A. Na forma Heavy Wing, você é capaz de lançar múltiplos mísseis. Apenas segure o botão de tiro, "enderece" os diversos alvos e solte o botão. Já na forma Glide Wing, segurar o botão aciona a metralhadora.

Alguns dos inimigos do jogo possuem power-ups que podem ajudar seu dragão a melhorar o nível de experiência e até mesmo mudar a aparência. Uma das boas coisas apresentadas pelo jogo são seus múltiplos caminhos a serem seguidos, o que não torna Panzer Dragoon Orta repetitivo. Dependendo do caminho seguido, você encontra monstros e cenários diferente.

O nível gráfico de Panzer Dragoon Orta pode ser verificado nas explosões das criaturas inimigas, que se espedaçam no ar em múltiplas partículas, e nos movimentos de asa do dragão.

A trilha sonora parece uma reformulação das clássicas canções que fizeram parte dos jogos anteriores. Os efeitos sonoros não são nada inéditos. O que melhora a experiência é o som Dolby Digital 5.1, no caso da presença de um sistema de som apropriado.











Em andamento

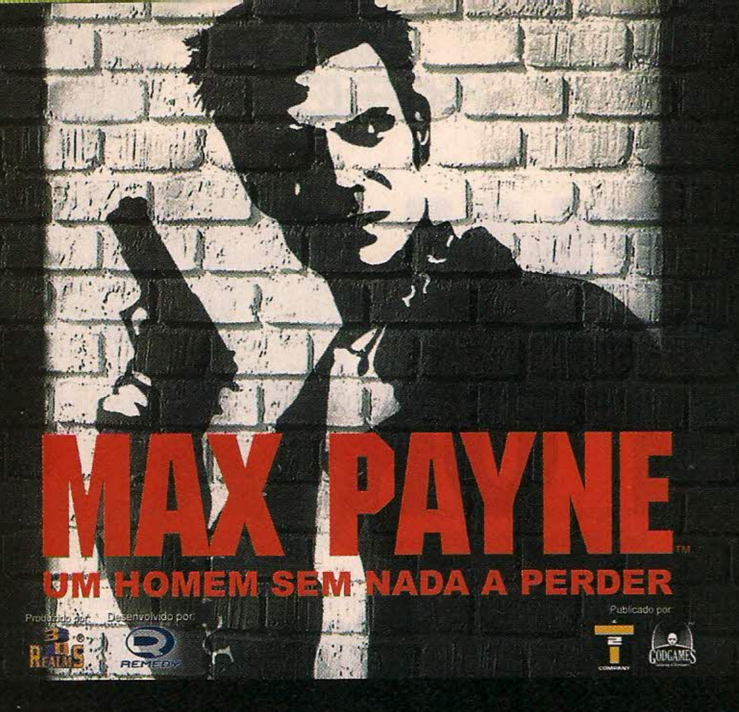
CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA



86%

Um shooter com muitos dragões e muita fantasia.

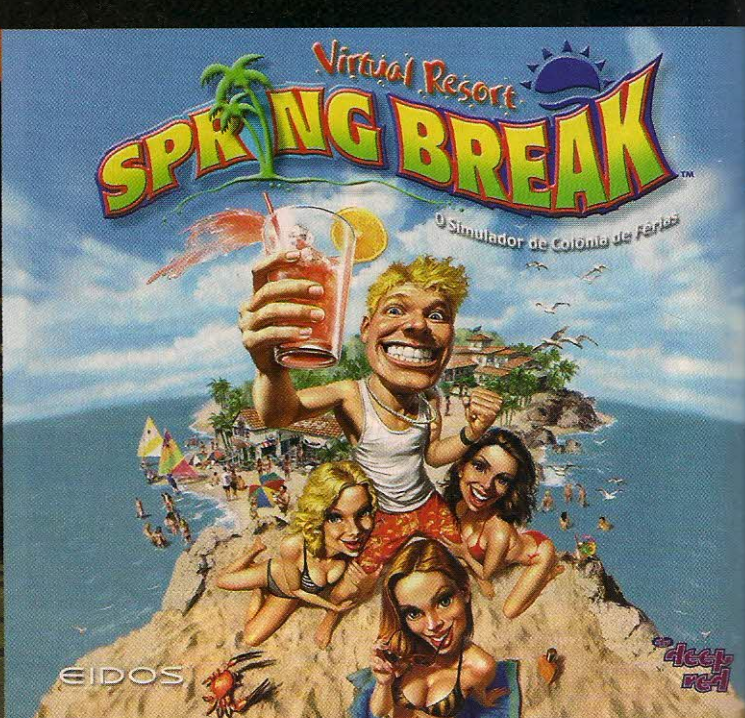
Developer – SmileBit;
Publisher – Infogrames;
Gênero – Ação


MAX PAYNE
UM HOMEM SEM NADA A PERDER
Produzido por
Desenvolvido por
Publicado por


LARA CROFT
TOMB RAIDER
the angel of darkness
core design
EIDOS


PLAY TH


DUKE NUKEM
PROJETO MANHATTAN
A AMEAÇA MUTANTE
arush


Virtual Resort
SPRING BREAK
O Simulador de Colônia de Férias
EIDOS
deep red

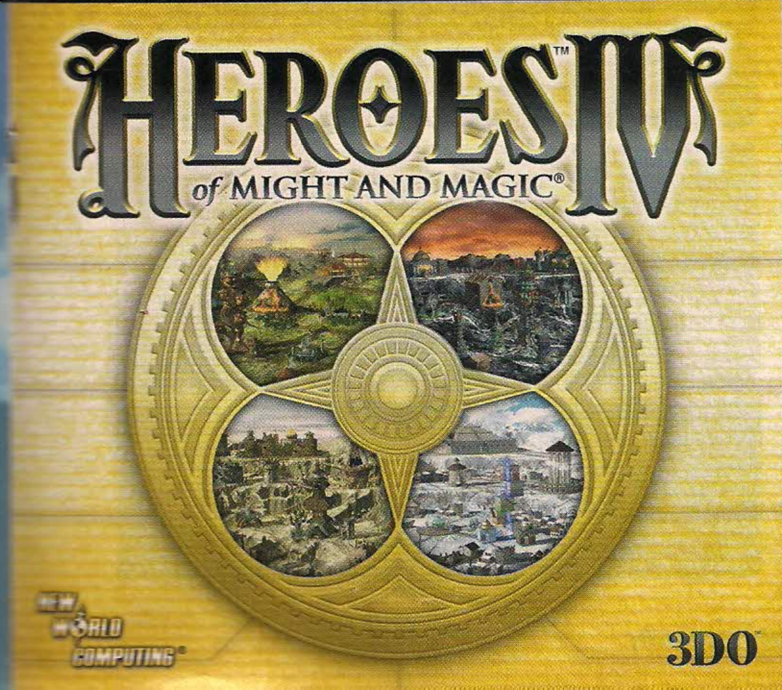




E GAME

www.greenleaf.com.br

GreenLeaf®





DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Descubra o que as beldades de Dead or Alive fazem quando não estão lutando

Já tivemos o prazer de contemplar o talento marcial das belas lutadoras de Dead or Alive. Mas o que será que elas fazem em seus momentos de lazer? É exatamente isto que você pode conferir em Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, um game onde as garotas deixam a atividade da luta de lado e vão relaxar em um ambiente de praia. Era o que muitos esperavam ver. As deslumbrantes garotas lutadoras em trajes sensuais de verão, mostrando o que elas escondem por trás de seus uniformes de trabalho.

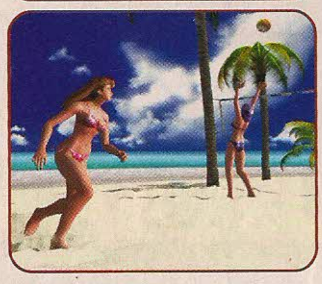
DOAXBV pode muito bem ser um jogo de ação como um jogo de simulação de esporte, e até mesmo um jogo de gerenciamento. As garotas jogam vôlei, participam de jogos de aposta e concretizam relacionamentos.

O jogador escolhe uma personagem, entre oito disponíveis, que irá passar uma semana de lazer na ilha de Zack. Zack, ao final de Dead or Alive 3, ganha uma boa grana com suas apostas e compra uma ilha paradisíaca para realizar um divertido torneio entre as garotas da série. Aqui, além de mostrar bom desempenho em quadra, a atleta precisa firmar um relacionamento harmonioso com sua dupla de jogo, já que a modalidade aqui é o vôlei de praia.

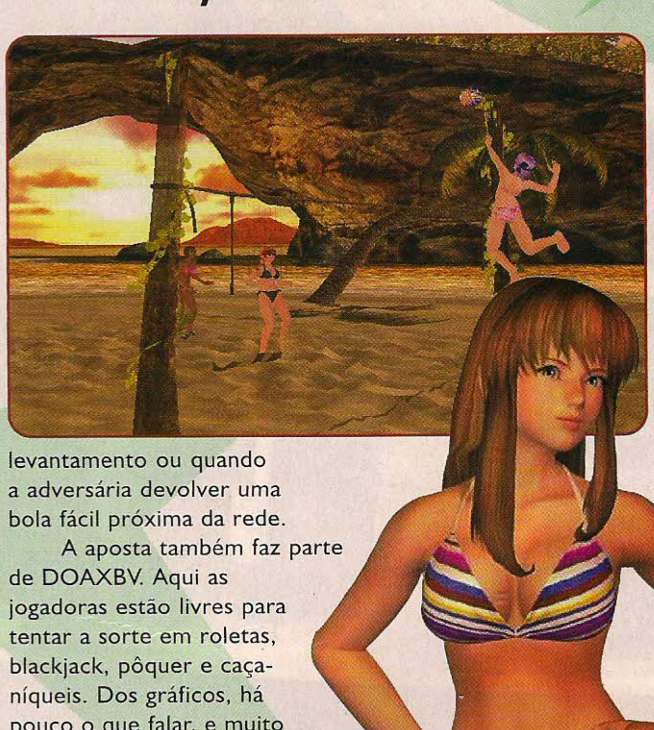
Sua parceira é controlada pela CPU e possui pontos fortes e fracos. O gamer usa praticamente dois botões para controlar sua personagem. Você pode controlar a força de sua cortada, bem como escolher o local da quadra adversário onde a bola deve ir. O importante é acertar o "time" para realizar boas jogadas. Você só poderá cortar, por exemplo, depois de sua companheira fazer um levantamento ou quando a adversária devolver uma bola fácil próxima da rede.











A aposta também faz parte de DOAXBV. Aqui as jogadoras estão livres para tentar a sorte em roletas, blackjack, pôquer e caça-níqueis. Dos gráficos, há pouco o que falar, e muito a contemplar. Os profissinais da Team Ninja souberam explorar muito bem o potencial do Xbox. O destaque fica por conta do movimento natural das jogadoras em quadra.

Ouvir Xtreme Beach Volleyball tem suas vantagens e desvantagens. A vantagem fica por conta da trilha, ideal para criar o clima de diversão e descontração que o jogo precisa. Christina Aguilera e Bob Marley são alguns dos artistas da praia. Já as vozes das atletas poderiam ter sido melhoradas, principalmente pelo inglês com sotaque nipônico das atletas. ■



Livre
CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

As garotas mais lindas do Xbox, agora jogam vôlei de praia

90%

Developer – Tecmo;
Publisher – Tecmo;
Gênero – Esporte

Game disponível também:
PC CD ROM



LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Das telas do cinema para o Xbox. Sem grandes emoções.

A popularidade dos livros e os dois filmes lançados, colocaram "O Senhor dos Anéis" no patamar das grandes licenças. E a indústria dos games está aproveitando a evidência da obra de J.R.R. Tolkien para lançar games inspirados no universo de "O Senhor dos Anéis", para as mais diferentes plataformas. E o Xbox, está na lista. Lord of the Rings: The Two Towers, lançado anteriormente para PS2, agora é opção no console da Microsoft.

Para evitar confusão, este é o jogo inspirado nos filmes, e não nos livros. Isso o gamer perceberá logo na introdução do jogo, com a seqüência de cenas do filme. Para os não experientes, a seção de treinamento inicial não poderia ser mais adequada. O gamer encara uma legião de orcs do mal. Os ataques são feitos através dos botões A, B, X e Y. Os ataques variam de acordo com o personagem. O jogador pode escolher entre os personagens principais Gimli, Aragorn e Legolas, no começo de cada fase, embora Isildu esteja disponível no início do game. Escolhido o personagem, os outros o acompanharão como coadjuvantes pelas missões.

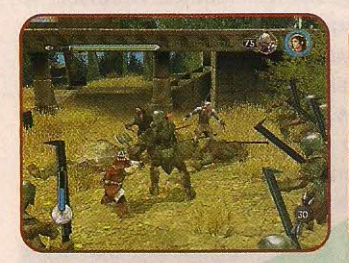
Sem muita enrolação, Lord of the Rings: The Two Towers é um jogo de ação pura, para saciar aquela vontade de aniquilar orcs intrometidos, em qualquer ocasião. À medida que o jogo acontece, o game pode enriquecer seu personagem com novos combos.

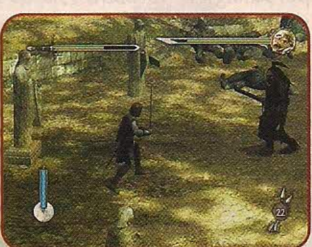














Para quem pode conferir este título no PS2, não encontrará muitas novidades na qualidade gráfica da versão para Xbox, o que chega a ser decepcionante para os que aguardavam ansiosamente a chegada da Terra Média nesta plataforma. Ainda assim, podemos dizer que o jogo é provido de boas animações. Um dos problemas é encarar as feições dos personagens vistos no filme, como Gimli e Gandalf. A trilha sonora do game é a mesma ouvida nos filmes, para a satisfação dos fãs de O Senhor dos Anéis.



Sangue e violência animada leve

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

84%

Quem pensava que a qualidade gráfica do Xbox traria benefícios, se enganou.

Developer – Electronic Arts;
Publisher – Electronic Arts;
Gênero – Ação

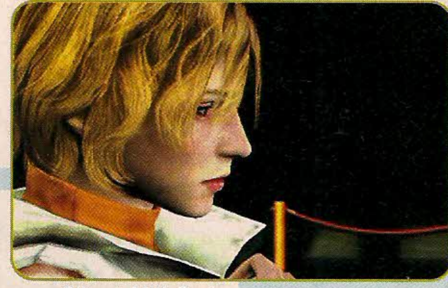


SILENT HILL 3

De volta à cidade do horror. Desta vez, com uma heroína.

Um dos grandes hits de horror dos games está prestes a aterrorizar os jogadores de PS2, com seu mais novo episódio. Silent Hill 3 chega nos próximos meses e trará uma série de novidades para os fãs. A principal delas é a introdução de uma nova personagem no elenco, a adolescente Heather. A nova personagem faz o estilo garota teen norte-americana e marca um capítulo inédito na série: Heather é a primeira personagem principal feminina a atuar na série. Há poucos detalhes revelados a respeito dos personagens, mas sabe-se que Heather não começará o jogo. Ela só entrará em cena posteriormente. Quando em ação, ela encontrará outra garota, a misteriosa Claudia.













Não se apavore! Tenha calma! Os calafrios e o suspense deixaram sua alma amedrontada.

Silent Hill 3 abusará das cenas com presença de sangue, garantem os produtores do jogo (o aumento de sangue e violência nas seqüências tem sido a estratégia de muitas séries para atrair seu público).

A cidade Silent Hill ganhará novas áreas, apesar do cuidado tomado pelos desenvolvedores para não tornar o local diferente da cidade vista nos jogos anteriores. Lojas e redes de esgoto são algumas das áreas que o game irá percorrer.

O jogador também terá à disposição um arsenal maior. Os modelos automáticos irão trabalhar no novo jogo. Uma submetralhadora automática já está tirando o sono de corajosos de todo o mundo.



Sangue e violência animada

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

O som do horror

Os efeitos sonoros e música de Silent Hill 3 estão sendo revistos e, certamente, darão uma outra substância à série. Diferente das trilhas passadas, o terceiro jogo terá uma música mais visceral. Para produzir os resultados desejados, foi introduzida uma tecnologia sonora exclusiva ao jogo. A importância da trilha sonora é tão grande que a Konami terá incluído, junto com o pacote do jogo, um CD de áudio com sons de Silent Hill 3. Quem viver, ouvirá.

THE GETAWAY

Nas ruas de Londres, pela ação e velocidade.

Um jogo de ação em plena Londres dos dias atuais. Assim é Getaway, o novo jogo da Sony Computer Entertainment.

O gamer assumirá o papel de Mark Hammond, um ex-criminoso que se transformou em um homem de negócios, e é obrigado a voltar ao submundo do crime depois que seu filho é seqüestrado por Charlie Jolson, um chefe de gangue. Com a vida de seu filho em jogo, Mark aceita trabalhar para Jolson. Na pele do criminoso Mark e como um tira da Flying Squad, o objetivo é simples: resgatar o filho e matar Mark.

Para quem é fissurado em perseguições de carro, Getaway tem tudo para ser o jogo. A primeira metade do jogo é pura velocidade. O gamer terá toda a liberdade para pegar qualquer carro das ruas de Londres e encarar os mais variados pegas. A maioria das missões são baseadas em corridas contra policiais, mas também haverá as corridas de tempo, para não fugir aos modelos clássicos de games de corrida. O gamer também irá se deparar com o perigo andando pelas ruas, sob perspectiva em terceira pessoa.

Estamos prestes a ver o nascimento de um game aos níveis de GTA.

Além das corridas simples, o gamer encontrará alguns objetivos a serem cumpridos. Você terá, como uma das prioridades, a tarefa de percorrer de um ponto de Londres ao outro. Os ambientes e cenários foram inspirados na cidade verdadeira. Para um morador de Londres, será como passear, virtualmente, pela cidade onde ele vive. Para facilitar a vida dos gamers, The Getaway contará com um mapa não muito utilizado pela maioria dos títulos do gênero.

O auxílio virá através de luzes brilhantes que indicarão qual o caminho a ser seguido, como direita, esquerda, em frente, etc.





Muita ação e tiros em um ambiente muito urbano e repleto de armadilhas!



Sangue, violência animada e cenas de sexo

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA







Ação à vista

The Getaway quer dar cara nova ao gênero de ação/corrida. O que você verá na tela será apenas o acontecimento, a ação, os personagens e o ambiente. Nada de indicadores de vida, de energia, munição e outros para desviar a ação.



PRIMAL

Um game que colocará você entre dois planos e muitos reinos demoníacos.

Primal é um game de aventura e ação na linha de títulos como Soul Reaver. Mas, diferentemente do protagonista deste game, Jennifer Tate começa aparentemente como uma humana comum. A personagem, na verdade, possui duas personalidades. Quando na forma humana, ela tem o simples ataque com uso de faca. Mas, não é preciso muito para ela adquirir a capacidade de se transformar em criaturas demoníacas que habitam os reinos sobrenaturais que cercam o Nexus. Para cada uma das formas sobrenaturais, tipos de ataque e habilidades diferentes.

Vejamos a criatura Aquis, do reino das águas. Quando nesta forma, a personagem pode respirar embaixo d'água e nadar como um verdadeiro peixe. Aquis também tem como ataque seus longos tentáculos.

Para ajudar a heroína Jennifer, os desenvolvedores criaram Scree, um gárgula capaz de alcançar locais onde Jennifer não consegue chegar. O jogador facilmente entenderá do que cada um é capaz. Scree, por ser maior, não conseguirá entrar em determinados locais, restando a Jennifer assumir a ação. Além da habilidade de escalar locais altos, Scree consegue controlar estátuas para diversos fins. Ele pode, por exemplo, utilizá-las para espionar inimigos.

Primal tem tudo para deslanchar no PS2. É um adventure que chega com a proposta de deixar de lado as complicações e encarar os desafios, aliados aos diversos ambientes de jogo.



Sangue e violência animada

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA





Uma bela e astuta heroína para destruir com os cruéis e terríveis monstros!





Viajando entre planos

A personagem principal, Jennifer Tate, estará dividida entre dois planos. O primeiro é o plano dos vivos, o chamado Mortalis, e o outro é o Nexus, o elo de ligação para todos os reinos. No total, são 5 reinos demoníacos, por onde Jennifer tentará encontrar seu namorado desaparecido. Mas outras coisas ainda estão para ser descobertas...

TOTAL IMMERSION RACING

Correndo atrás da emoção em pistas da vida real.

Estamos ansiosos para conferir mais de perto os modos de jogo de Total Immersion Racing. Um deles é o Career, onde o gamer garimpa, de equipe em equipe, seu caminho para o estrelato. Outro modo é o Challenge, onde o piloto encara veículos ou ligas específicas. TIR também não deixará de lado os testes de tempo e as corridas para dois jogadores com tela dividida.

Os veículos aqui são divididos em GT, GTS e protótipos, mas nada impedirá o gamer de reunir todos os três tipos em uma única corrida.

Para cada campeonato vencido ou desafio completo, o gamer poderá destravar outros modelos de carros e novas pistas. Um dos fatores interessantes do jogo é a prova pelo qual o piloto é submetido, a fim de integrar uma equipe.

No total, TIR oferecerá 15 veículos, um número bastante modesto para os padrões do gênero. Equipes como BMW, Audi e McLaren instalam seus estandes no jogo.

Quanto às pistas, serão 12, baseadas nos circuitos reais, como o de Hockenheim, na Alemanha, e o de Springfield, nos Estados Unidos.





Muitos pegas, carros futurísticos e muita adrenalina farão você delirar!

As cores dizem tudo

Novidade também é o sistema de emoções de TIR. Você saberá qual o estado emocional do oponente que se aproxima, através da cor do indicador. A cor verde significa que o piloto adversário está cauteloso, ou seja, tentará evitar a sua passagem, mas se isto não for possível, abrirá caminho para evitar conseqüências desastrosas. Já a cor azul significa excesso de confiança e, vermelho, espere encrenca!

Primando pelo realismo, Total Immersion Racing acrescenta aspectos técnicos de uma corrida de verdade. O piloto pode contar com o auxílio dos engenheiros para fazer os ajustes de seu carro. Depois de algumas voltas, o piloto poderá requerer os serviços destes profissionais, que mexerão em seu veículo de acordo com o comportamento do piloto na pista. Estas alterações serão sentidas nas voltas seguintes.

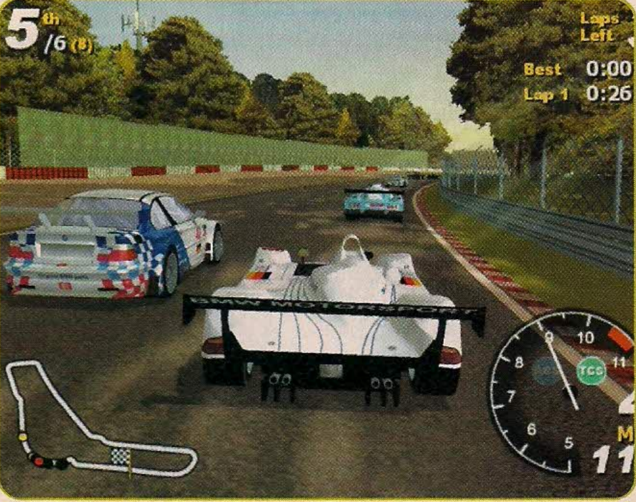


Livre

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA









LANÇAMENTOS

THE SCORPION KING: RISE OF THE AKKADIAN

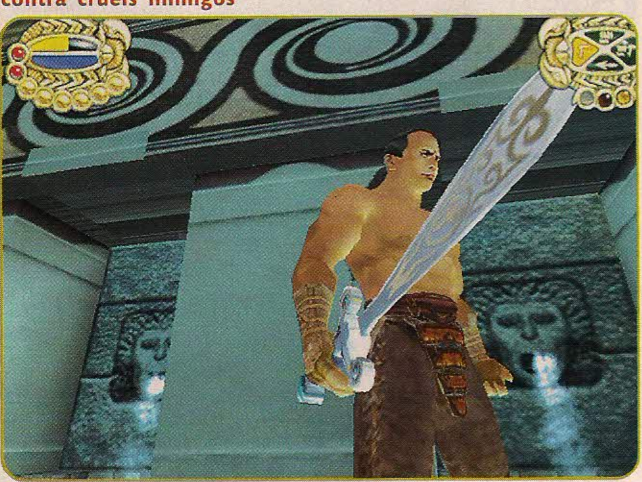
Um jogo para iniciantes e fãs de The Rock.

"A Múmia" e "O Retorno da Múmia" são filmes que se encaixam no perfil das produções que são lembradas por seus efeitos especiais. Mas, ali havia algo de interessante no enredo. A seqüência introdutória do segundo filme contou um pouco da trajetória de um guerreiro que prometeu sua alma ao Deus Anubis, em troca de poder militar. Ele acabou se transformando no Escorpião Rei, um temido líder que semeou maldade e tirania pelo mundo e acabou sendo aprisionado no tempo para, bem mais tarde, voltar ao mundo dos mortais. O guerreiro acabou virando protagonista – interpretado por Dwayne "The Rock" Johnson – de um filme tido como o terceiro da série. O Escorpião Rei antecede os acontecimentos das duas primeiras produções.

Aproveitando o gancho, Universal Interactive, divisão da Universal Studios e o estúdio de desenvolvimento Point of View trabalharam juntas para produzir The Scorpion King: Rise of the Akkadian, lançado recentemente para PlayStation 2.



O Escorpião Rei e suas enormes espadas em combate contra cruéis inimigos







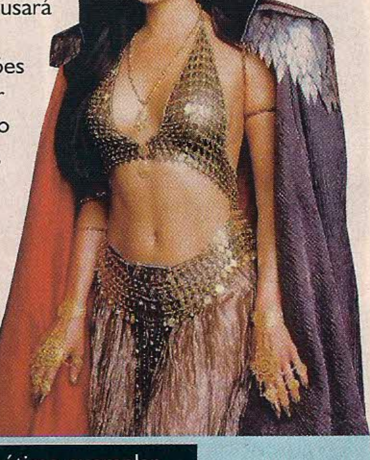
14+ ABRAEE Violência animada
CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

Rise of the Akkadian conta a história de Mathayus, o personagem de The Rock no filme, em sua jornada para se tornar um grande guerreiro, começando com o ideal de integrar-se ao grupo de assassinos conhecidos como Akkadians.

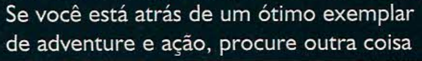
O jogo segue os mesmos passos do filme.

O lorde da vila de Khemet, o primeiro local visitado pelo gamer, matou uma das concubinas do rei. Então, Mathayus foi encarregado de invadir a região e matar o lorde assassino.

Rise of the Akkadian, apesar do grande número de ambientes e presença maciça de inimigos, fica devendo muita coisa para quem esperava um jogo de qualidade. Não é preciso muito tempo de jogo para perceber que se trata de um jogo para iniciantes do gênero de ação e aventura. O sistema de controle e de luta é "brincadeira". Não é preciso muito esforço para colocar seus inimigos no chão e, para isso, você não usará mais do que três botões.



Os gráficos e animações até que poderiam colaborar para tornar a experiência do jogo melhor que a do filme, mas pouca coisa foi feita. As falhas são grotescas: você verá seu personagem atravessar objetos e coisas do tipo. A melhor coisa de Rise of the Akkadian é o som, tanto a trilha quanto as vozes dos personagens.



Se você está atrás de um ótimo exemplar de adventure e ação, procure outra coisa

66%

Developer – Point of View; **Publisher** – Universal Interactive; **Gênero** – Ação e Aventura

Game disponível também: PC CD ROM

Versão analisada: PS2

GUILTY GEAR X2

Ótimos gráficos garantem diversão de uma seqüência sem grandes mudanças.

Arc System Works e Sammy Studios se reúnem, mais uma vez, para presentear o gamer de PS2 com a seqüência do título de luta que fez sucesso no Dreamcast. Apesar de um passado relativamente marcante, Guilty Gear X2 não passa de um bom jogo de luta 2D.

Nada de inovador nos modos de jogo. Em um modo muito parecido com o Survival, o gamer, ao invés de matar, acumula pontos e medalhas. O convencional Training está à espera dos descompromissados. No modo Story, uma espécie de aprofundamento no modo Arcade, o gamer terá a oportunidade de conferir finais diferentes. Em Mission, o gamer precisa completar uma seqüência de cenários para continuar jogando.

Como presente aos fãs da série, Guilty Gear X2 incluiu uma galeria com finais dos personagens, cutscenes do jogo e ilustrações, uma forma de mostrar um pouco do trabalho dos desenvolvedores.

O sistema de ataque de GGX2 baseia-se nos botões frontais do controle. O triângulo "corta", o quadrado é responsável pelo soco, os chutes ficam por conta do X e o círculo realiza um corte poderoso.





A lista de personagens não é curta: são mais de 23 lutadores para o grande show de luta. Guilty Gear X2 alia antigos movimentos de combo, com novos golpes. O movimento de "meio-círculo" para ataques de bola de fogo e furacões, mantém o charme dos jogos de luta 2D.

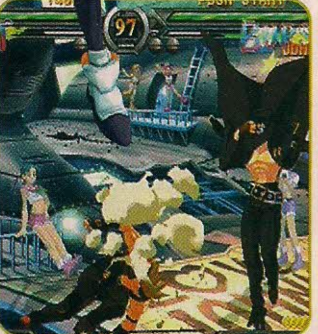
Notavelmente, os gráficos do jogo cumprem com a obrigação de imersão do gamer no jogo. O design dos personagens é algo fora do comum. Um deles, usa uma guitarra tanto como instrumento musical como arma. Os cenários coloridos de fundo proporcionam o melhor dos visuais.

Sem surpresas no campo de som do jogo. Ainda assim, as trilhas no ritmo hard rock soam agradavelmente. As vozes originais – em japonês – dos personagens foram mantidas.



Sangue, violência animada e cenas de sexo

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA





Personagens esquisitos, belas garotas e golpes inacreditáveis!



87%

Apesar da grande quantidade de personagens não teve muitas alterações gráficas

Developer – Arc System Works; **Publisher** – Sammy Studios; **Gênero** – Luta



DEVIL MAY CRY 2

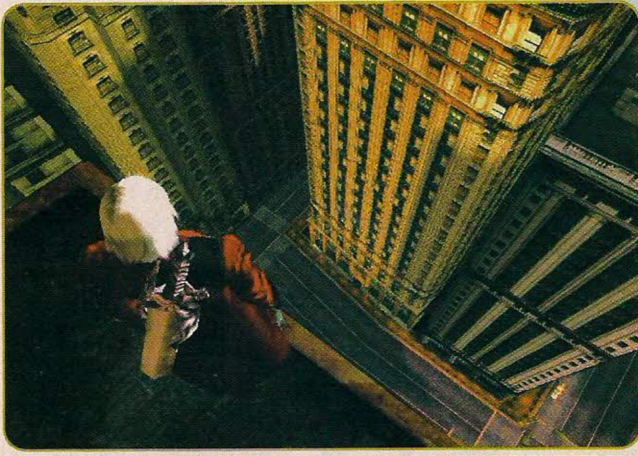
Dante agora não está sozinho para enfrentar o mal.

Dante, o herói meio-humano, meio-demônio, está de volta no segundo jogo, para mais ação e ainda traz consigo uma companheira. O caçador de demônio agora conta com a ajuda de Lucia, uma jovem boa de briga.

A história retrata a tentativa de um poderoso ser demoníaco em dominar o mundo e torná-lo a casa do mal. Cabe a Dante e Lucia impedir a investida.

Muita coisa foi mudada em Devil May Cry 2. Dante ganhou roupagem nova, além de agora poder realizar movimentos acrobáticos quase reais, como cambalhotas e saltos de fazer inveja a qualquer ginasta olímpico.

Os visuais de Devil May Cry 2 conseguem manter a reputação da série, que por um bom tempo teve o título original como possuidor de um dos melhores visuais entre os games lançados para PS2. O segundo jogo traz mais ambientes abertos e novas texturas. Ao invés dos cenários de castelo do primeiro jogo, agora Dante e a estreante Lucia, se aventuram por entre arranha-céus e ruas estreitas de uma metrópole com cara de Gotham City.





Macabro hein! Dê uma conferida no belo visual dos cenários do game. Um arraso!

Uma das locações que merece atenção é o Demon World, um cenário de visual psicodélico com paredes repletas de artérias, globos oculares e partes vivas.

A animação de DMC2 merece elogios. Os heróis Dante e Lucia enfrentam seus inimigos exibindo movimentação sem falhas e de forma fluída. Nos ataques, o gamer conta com o sistema de auto-mira, o que acaba compensando o problema das câmeras fixas.

18+ ABRAEE — **Sangue e violência animada** — CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

A música de Devil May Cry 2 é praticamente a mesma do título anterior. É uma trilha adequada para ser adotada como tema de casa mal assombrada. As músicas ganham consistência com o acréscimo de sons ambientais, como o uivar do vento, por exemplo. As representações de voz são individualmente boas, mas quando se trata de diálogo entre os personagens, este aspecto decai muito.









Devil May Cry ainda é digno de uma boa diversão.

85%

Developer - Capcom; **Publisher** - Capcom; **Gênero** - Ação


Games e softwares para computador?
Na hora de escolher os melhores softwares e os games mais emocionantes do momento, exija a qualiadade CD EXPERT e GREENLEAF.
Vá direto ao lugar certo!
SPRING BREAK
3D GAMER
SOLDIER OF FORTUNE
CD EXPERT
PrintMaster
SILVER 11
Praetorians
GreenLeaf
DUKE NUKEM
MAFIA

NOVIDADES

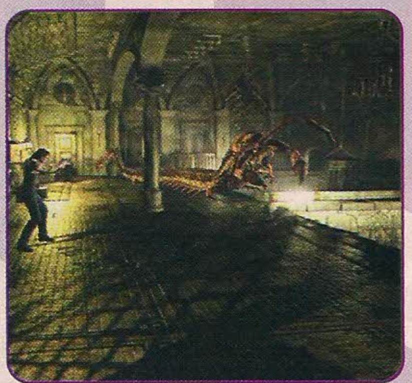
RESIDENT EVIL ZERO

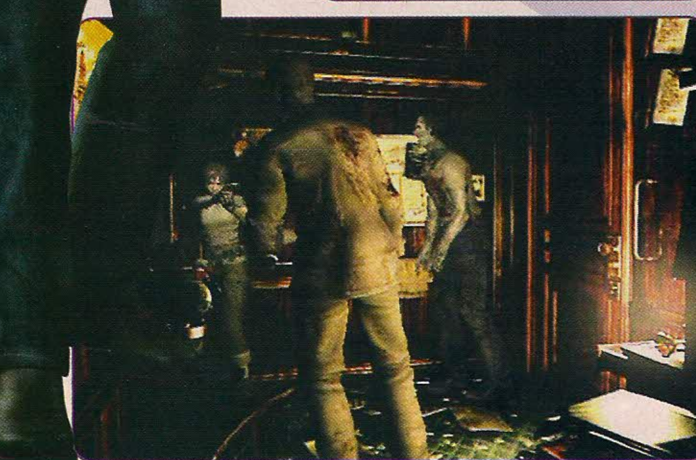
De volta às origens no novo jogo da série!

Uma das mais conceituadas séries de horror já criadas para os games volta no tempo e apresenta o começo de tudo. Resident Evil Zero é um título exclusivo do Gamecube, e mantém a mesma premissa dos jogos Resident Evil: horror e suspense como ingredientes principais.

Resident Evil Zero apresenta dois personagens que podem ser, simultâneamente, controlados. Rebecca Chambers é a garota do jogo original. O outro personagem é Billy Coen, um assassino cuja liberdade foi alcançada quando estava sendo transportado para a sala de execução. Duas personalidades distintas, mas um único objetivo: sobreviver.

A presença de dois personagens controláveis ao mesmo tempo abre novas possibilidades de jogo. Para o personagem secundário, por exemplo, comandos simples podem ser aplicados, como atacar, por exemplo. O jogador pode aproveitar a atuação dos dois como vantagem para explorar locais







suspeitos, afinal, dois são dois! Para este caso, você precisará usar o modo em equipe, ou seja, para onde quer que você vá, o personagem secundário irá atrás. Já no modo solo, o coadjuvante permanece onde ele está.

Dois heróis (ainda que Billy seja um assassino), dificuldades em dobro. Principalmente, quando se trata de puzzles que exigem a ação cooperada.

A troca de itens entre os personagens será uma das coisas que o gamer poderá fazer para facilitar seu andamento. Esta troca de objetos só poderá ser feita quando os dois estiverem próximos.

Resident Evil Zero trará novas criaturas para aterrorizar a vida do jogador. ■



Em andamento

CLASSIFICAÇÃO RECOMEND





Você ouviu algum barulho?

Os efeitos sonoros prometem agradar aos mais exigentes, com berros assustadores dos zumbis e a ira da tempestade do lado de fora da casa. A trilha sonora não fugirá do fundo de suspense e clímax no encontro com o sobrenatural.

BLACK & BRUISED

Do lado de fora dos ringues, com calção preto e joystick nas mãos...

Um divertido jogo de luta está na fila. Estamos falando de Black & Bruised, com lançamento agendado para GameCube e PS2. Black & Bruised empresta o visual irreverente dos desenhos animados com ação rápida. A Digital Fiction apostou suas fichas no emprego da tecnologia cel-shading, que proporciona animações mais fluídas e convincentes. Muitas produções do cinema já utilizaram esta tecnologia para dar vida aos seus personagens.

A ação transcorrerá da melhor forma possível se o cel-shading for realmente bem implementado. Prepare-se para ver o "pau comer" no ringue em cores e movimentos livres. O esquema de controle é bem familiar, com os botões A e B para socos com a esquerda e direita, o R para o uppercut e o L, para defesa. Para os combos, Black & Bruised oferecerá um modo especial para treinamento, já que memorizar as seqüências levará um tempinho.



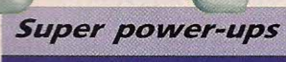


O jogo não será uma simulação de boxe, mas a luta certamente instigará o sentido de competição do gamer. Assim como o jogo em si, a interface segue a linha divertida e sem compromisso de Black & Bruised. A interface e o sistema de menus será limpo. Toda vez que você muda um personagem, o lutador tem sua expressão alterada. A variedade caracterizará o cardápio de trilhas sonoras de Black & Bruised.■



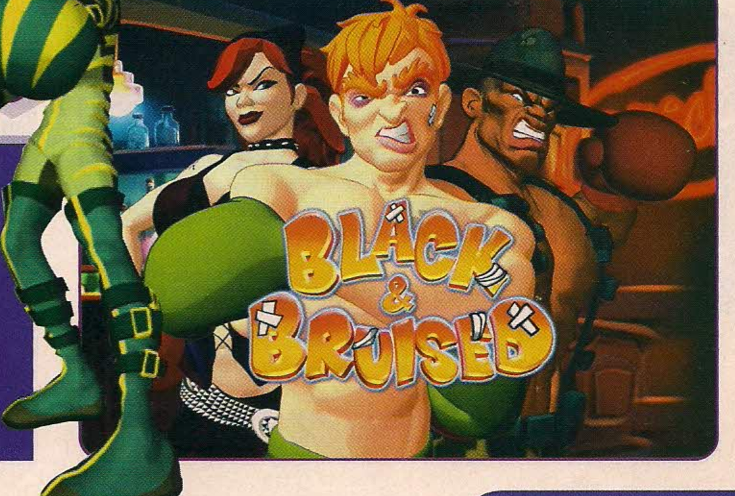
Em andamento

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA



Super power-ups

A Digital Fiction introduziu um medidor de energia para seu lutador. Este medidor é preenchido a cada golpe bem dado. Quando o medidor estiver completamente cheio, o jogador poderá lançar power-ups aleatórios, que podem variar de nível de saúde extra a super velocidade. Se quiser causar mais estrago, o gamer pode esperar que o medidor seja preenchido por três vezes e soltar um super power-up.



Versão analisada: GAMECUBE

Game disponível também: PS2 X

NOVIDADES

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Os "fatalities" viraram 3D.

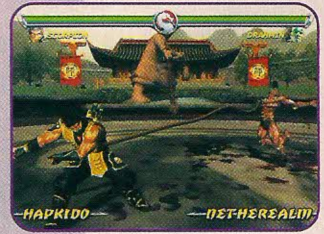
Quando foi lançado, Mortal Kombat logo conquistou os fãs de pancadaria eletrônica. Mas qual era o segredo do sucesso do jogo? Para a época, os sanguinários "fatalities" garantiam a diversão extra ao final de cada luta. Sangue e violência, sem contestação, eram o diferencial. O tempo passou, novos jogos de luta surgiram, assim como novas tecnologias foram desenvolvidas. Agora, a Midway dá prosseguimento à série com Mortal Kombat: Deadly Alliance. Scorpion, Raiden, Jax, Kitana, Cyrax, Reptile, Shang Tsung, Quan Chi, Sub-Zero e Sonya estão de volta para novas sessões de porrada.

Mas quais as grandes mudanças? Personagens novos integrarão o rol de lutadores, como Malvado, Blind Kenshi e Drahmin. Para a decepção de muitos gamers, Liu Kang não estará mostrando suas habilidades em Deadly Alliance.

Quem espera encontrar mudanças no esquema de controle, será recompensado. O problema é saber se estas virão para melhorar ou complicar. Diferente dos quatro botões de ataque e um de bloqueio, originais, agora serão sete botões. Alguns dos movimentos especiais continuarão a ser usados, mas muitos deles serão agora executados por toque do botão e não terão base no uso do stick analógico.







A série agora vira 3D. Para quem adora ver sangue fora de seu curso normal, Deadly Alliance irá superar as expectativas. Não estranhe ao ver metade da tela vermelha, resultado dos ferimentos dos combatentes no ringue. O novo jogo traz mais realismo com o sistema de dano facial em tempo real. Cada um dos personagens possuirá apenas um "fatality". ■



Em andamento

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA



Multi-estilos

Uma grande introdução é a liberdade para utilizar diversos estilos de luta durante um único confronto. Artes marciais como Tae Kwon Do e Kempo estarão no jogo e tiveram inspiração nos movimentos e golpes reais. Já as lutas onde agarrar é uma constante, como Jiu-jitsu e Sambo, não tem muita participação, como tem sido desde o primeiro jogo.

SKIES OF ARCADIA LEGENDS



Apesar dos mínimos retoques, o RPG ainda garante a diversão.

Skies of Arcadia não agüentou a condição de ser um jogo exclusivo do Dreamcast e agora migra para a plataforma de nova geração da Nintendo. O jogo ainda continua firme e forte na lista dos bons RPGs, mas pouca coisa foi feita para a nova versão.

Skies of Arcadia Legends é uma mistura de exploração em tempo real e batalhas no modo de turno. A trajetória é a mais RPG possível: conduzir seu herói, enfrentar inimigos e garantir a sobrevivência, adquirir experiência e cumprir um objetivo de alto grau de importância. Até aí, a versão é a mesma do jogo lançado para Dreamcast.

O gamer é Vyse, líder de um grupo de piratas na linha "Robin Hood", ou seja, roubam os mais abastados para favorecer os pobres. Os Blue Rogues, como são chamados, partem para ajudar uma garota raptada e o gamer acaba em um mundo de desafios. Durante o jogo, o gamer pode experimentar batalhas em terra e ar, e exploração dos ambientes, em tempo real. As batalhas trabalham com um sistema bem dinâmico. Você pode lançar ataques especiais, magia, usar itens, entre outros.

Estes ataques especiais são adquiridos com os chamados Moonberries, que podem ser conseguidos junto dos inimigos que você derrota e dentro de cofres. Estes ataques são acompanhados de pequenos filmes.

Não há segredos no esquema de magias. O gamer basicamente adquire poderes de magia através de elementos como fogo e água. As magias estão ligadas às moonstones e suas diferentes cores. Esta pedras podem ser combinadas às suas armas e elas incorporarão os atributos da respectiva pedra. Os gráficos apresentam a beleza do Dreamcast, mas considerando a mudança para o Gamecube, esperava-se algo mais. No campo de som, o que salva são as passagens orquestrais, muito bem elaboradas por sinal.■

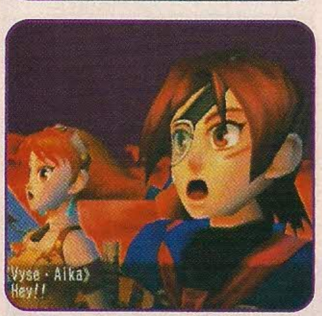


Violência animada

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA











83%

Esperava-se uma melhor qualidade gráfica para o Gamecube.

Developer – Overworks;
Publisher – Sega;
Gênero – RPG



Game disponível também: PS2

NOVIDADES

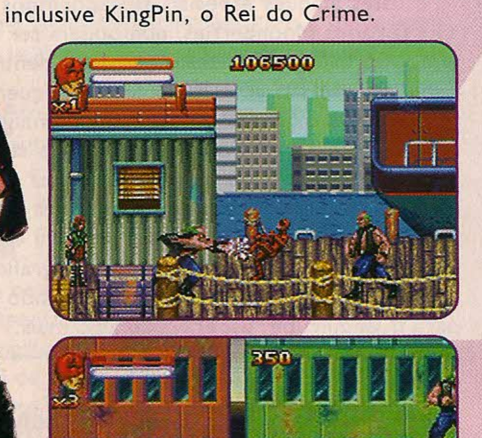
DAREDEVIL

Na época do lançamento do filme, Demolidor ganha jogo exclusivo para Game Boy Advance

O Demolidor, um dos mais populares heróis da Marvel, continua fazendo sucesso no mundo dos quadrinhos. Desde 1964, a revista do personagem vendeu mais de 40 milhões de unidades. O filme acaba de ser lançado e o jogo, exclusivo para GBA, está chegando. Embora o filme, que tem Ben Affleck no papel do herói, e o game terem suas estréias conciliadas, Daredevil para GBA manterá o charme das HQs, com os clássicos balões de onomatopéia a cada pancada do Demolidor em seus inimigos.

O jogo trará os cenários de Nova Iorque (inclusive a "Cozinha do Inferno", o bairro do herói), os mesmos tipos de roupas e os conhecidos inimigos do Demolidor, inclusive KingPin, o Rei do Crime.







Daredevil é um jogo de plataforma com 23 fases diferentes e muitos extras para serem destravados. O Demolidor é um herói cego, mas possui seus outros sentidos super apurados. Baseado nesta característica, os desenvolvedores introduziram o recurso de Radar Sense, através do qual o Demolidor poderá localizar inimigos invisíveis e itens escondidos pelo cenário.Daredevil possuirá, como elo para o filme, extras como as roupas usadas pelos atores Jennifer Garner e Ben Affleck.

O jogador terá pela frente situações típicas de jogos de ação "side-scrolling": percorrer as fases repletas de inimigos e os chefões, e derrotá-los com chutes, socos, saltos e itens.■



Livre

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA





O filme

Daredevil The Movie (Demolidor – O Homem sem Medo) acabou de estrear nos cinemas nacionais e está servindo para promover o título para GBA. A produção traz Ben Affleck (de "Pearl Harbor" e "A Soma de Todos os Medos') no papel do destemido herói. Para maiores informações, acesse www.daredevilmovie.com.



DISNEY ALL STAR SPORTS: SOCCER

Uma pelada com Mickey, Pateta e companhia

É o que podemos chamar de futebol animado. Diney All Star Sports: Soccer é um descontraído jogo de futebol que traz como protagonistas, os personagens da Disney.
Nada profissional. Se está procurando algo mais sério, vá procurar um FIFA da vida.

Cada equipe é formada por 5 jogadores, incluindo o goleiro e cada um dos atletas encara o oponente correspondente. A busca pelo gol talvez seja a coisa mais próxima de um jogo de futebol de verdade. O resto é resto.

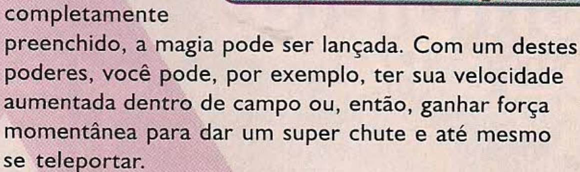
Algumas faltas e marcações de pênalti nos fazem lembrar que este é um jogo de futebol.

Entre os futebolistas, as caras conhecidas da Disney: Mickey, Minnie, Pato Donald, Margarida e Pateta.
O interessante em Disney All Star Sports: Soccer é o sistema de magia. Cada um dos personagens possui habilidades especiais, que são conseguidas a partir de itens mágicos que o jogador coleta. Quando o medidor de magia localizado na tela de jogo estiver completamente preenchido, a magia pode ser lançada. Com um destes poderes, você pode, por exemplo, ter sua velocidade aumentada dentro de campo ou, então, ganhar força momentânea para dar um super chute e até mesmo se teleportar.

A jogabilidade de Disney All Star Sports: Soccer é simples como este jogo deve ser. Na defesa, você pode jogar duro contra os atacantes. Hora ou outra, o juiz resolve apitar uma falta. Como nas transmissões de jogos pela TV, as faltas e gols são acompanhados de replays, que podem ser controlados para a total "análise do lance". Em alguns minutos, você já terá assimilado como executar lançamentos, passes rasteiros, chutes a gol e cabeçadas.

Nada de novidade nos gráficos, similares aos games de esporte lançados para esta plataforma.

O mais importante é que você pode reconhecer quem é quem no campo. A trilha sonora foi escolhida para divertir, e só.











68%

O diferencial fica por conta de se poder jogar com personagens Disney.

Developer – Konami; **Publisher** – Konami; **Gênero** – Esporte



Livre

CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA


Domine a China antiga e mude os rumos da história
Jogo Completo para PC
傲世
FATE of the DRAGON
三国

CONTEXTO HISTÓRICO

A história imperial chinesa cobre um período de cerca de 4000 anos, desde a Dinastia Xia, cerca de 2100 A.C., até a abdicação do último Imperador, Pu Yi, em 1911.

A GLÓRIA DA DINASTIA HAN

A Dinastia Han perdurou por 400 anos, de 206 A.C., quando foi fundada por um camponês chamado Liu Bang, até 220 D.C., com uma interrupção de 14 anos, de 9 a 23 D.C., quando Wang Mang usurpou o trono. Antes da usurpação de Wang Mang, a Dinastia era conhecida como Dinastia Han Ocidental e tinha sua capital na cidade ocidental de Chang'an. Quando a Dinastia Han foi restaurada, em 23 D.C., era conhecida como Dinastia Han Oriental e tinha sua capital na cidade de Luoyang.

OS TRÊS PERSONAGENS PRINCIPAIS

Os três personagens históricos principais do período dos Três Reinos, Cao Cao, Liu Bei e Sun Quan, são os personagens principais deste jogo. Eis aqui uma breve descrição dos seus passados:

• **CAO CAO:** descendente de Cao Can, Primeiro Ministro da Dinastia Han Ocidental. Era estrategista habilidoso e rapidamente se adaptava a circunstâncias em mudança.

• **LIU BEI:** membro da família imperial e conhecido como Imperial Tio Liu. Foi, contudo, muito pobre durante a infância. Sua ambição era restaurar a corte Han, sendo conhecido por sua humanidade e virtude.

• **SUN QUAN:** segundo filho de Sun Jian, Governador de Changsha. Sun Jian foi morto em combate contra Liu Biao.

INSTALAR E DESINSTALAR

Instalar

Há dois meios de se instalar FOD: o programa de instalação de FOD roda



automaticamente quando o CD está colocado, se detectar que o jogo não foi instalado anteriormente, e se o seu CD-ROM estiver com a AutoReprodução ativada. Clique em "Instalar" (Install) e termine a instalação seguindo as instruções na tela. Poderá ser preciso instalar o DirectX e o Video Decoder durante a instalação, se você ainda não tiver um ou ambos programas instalados na sua máquina.

Se o seu PC não estiver com a AutoReprodução ativada, clique em "Meu Computador" e dê um duplo clique no seu drive de CD-ROM, o que ativará a AutoReprodução. Quando a tela aparecer, siga as instruções.

Desinstalar

Para desinstalar FOD, abra o menu Iniciar, mova o cursor para a pasta Fate of the Dragon, clique em "Desinstalar"(Uninstall) e siga as instruções na tela.

O MENU PRINCIPAL

No Menu Principal é possível começar um novo jogo, alterar a configuração do jogo, entrar em um jogo multiplayer, ver os créditos ou sair do jogo e voltar à área de trabalho do Windows.

MODO SOLO

Iniciar um novo jogo

Clique em "Modo Solo" (Single Player) e selecione "Fácil" (Easy), "Normal" ou "Difícil" (Hard).
Em seguida, selecione o personagem principal com o qual preferir jogar. Se completar todas as missões de qualquer senhor da guerra no modo Difícil, o sistema acrescentará um novo modo de dificuldade, "Pesadelo" (Nightmare).

Da esquerda para a direita estão os retratos de Liu Bei, Cao Cao e Sun Quan, respectivamente. Pressione o botão esquerdo em um dos retratos e a imagem será destacada. Clique em "Iniciar" e sua campanha começará.

Selecionar Campanha

É preciso completar pelo menos uma missão para que apareça essa opção e todas as missões que completar, aparecem na lista da missão. Depois de clicar em "Selecionar Campanha", é possível jogar de novo qualquer missão dessa lista.



Carregar Jogo

Aqui é possível carregar um jogo salvo. Clique em "Cancelar" (Cancel) para voltar. Clique em "Remover" (Remove) para apagar o jogo carregado.

Escaramuça (Skirmish)

Permite que você jogue cenários solo contra oponentes controlados pelo computador.

MULTIPLAYER

É possível jogar FOD Multiplayer em uma rede LAN , Internet ou Interface Serial.

Jogo via Rede LAN

Como configurar um computador servidor

Selecione "Multiplayer" no Menu Principal, digite um nome e selecione seu retrato, clicando na imagem escolhida. Em seguida, selecione uma das seguintes opções: "Conexão LAN" (LAN Connection), "Conexão por Interface Serial (Serial Interface Connection) ou "Internet". Depois, clique em "Criar Jogo" (Create Game).

Circunstâncias de configuração do usuário:
- ***Selecionar Cor (Color Select):*** Seleciona sua cor.
- ***Selecionar País (Country Select):*** Seleciona o Reino que deseja governar.
Observação: Se por acaso dois jogadores selecionarem o mesmo país, equipe e cor, comandarão o Reino juntos.
- ***Equipe (Team):*** Seleciona uma equipe.

OPÇÕES

Velocidade de jogo e velocidade de rolagem

Existem três opções de velocidade de jogo e de rolagem: Baixa (Low), Normal e Alta (High).

Volume da música e dos efeitos sonoros

Permite que se ajuste o volume da música e dos efeitos sonoros durante o jogo.

REQUERIMENTOS DE SISTEMA PARA PC

- Windows 95/98/ME
- Pentium II 233 MHz ou processador equivalente
- 32 MB de RAM
- Drive de CD-ROM 4x
- 270 MB de espaço livre em disco
- DirectX 7.0

Resolução de vídeo (Video Resolution)
FOD suporta dois modos de vídeo: 800x600 16 bits e 1024x768 16 bits.

Configuração de Alfa (Alpha Configuration)
Se esta opção for ativada, as unidades de jogo tornam-se semi-transparentes quando bloqueadas por algo. Desse modo, o efeito da cena é ampliado (fogo, habilidade do Guerreiro, etc), mas a velocidade do jogo será afetada e poderá se reduzir.

Balão (Balloon)
Se essa opção for ativada, aparecerão dicas de ferramentas quando você passar o cursor sobre um item. Do contrário, as dicas aparecerão apenas na Interface do Jogo.

CRÉDITOS (CREDITS)

Os nomes da equipe de desenvolvedores aparecem aqui.

SAIR DO JOGO (QUIT GAME)

Esta opção o devolve à área de trabalho do Windows.

O JOGO

Em FATE OF THE DRAGON (FOD) há duas janelas de mapa, que lhe permitem ficar de olho na situação no campo de batalha e em como sua cidade está se desenvolvendo. À direita fica o mapa do território, onde você pode observar a condição geral do campo de batalha da missão. À esquerda está configurada a janela do mapa da cidade, permitindo que seja monitorada a situação da cidade-alvo. Clique nos botões da cidade, à direita dessa janela, para alternar entre os mapas disponíveis.



CONCEITO DE SUPRIMENTO

O poder das tropas variará dependendo de receberem ou não comida regularmente. Se o suprimento de comida for inadequado, a força das suas tropas diminuirá, o que por sua vez reduzirá sua capacidade de luta. Além disso, um longo período de falta de comida pode resultar na perda do grau de treinamento das tropas. O grau de treinamento pode ser recuperado nos alojamentos, quando os estoques de suprimento forem completados. A introdução do conceito de suprimento e demanda ajuda a ampliar o potencial tático dos jogos de estratégia em tempo real.

ACAMPAR E ESTACIONAR TROPAS

As tropas devem ser equipadas com uma carroça de apoio correspondente, quando estiverem fora das suas cidades. Se não tiverem o apoio de uma carroça, não poderão ficar estacionadas fora das cidades por longos períodos de tempo, pois ficarão famintas e perderão força. A carroça de suporte pode se mover com as tropas, mas em um ritmo lento. Acampamentos temporários podem ser montados para fornecer comida e recuperar a energia dos seus exércitos estacionados do lado de fora de cidades inimigas.

POSTOS E HABILIDADES DOS GUERREIROS

Quando um dos seus guerreiros está envolvido em uma batalha,

TECLAS DE ATALHO

Teclas de Habilidade dos Guerreiros

- X Entra na Interface de Habilidade dos Guerreiros
- V Fortificar
- S Força
- F Fúria
- E Curar
- A Vida após a morte
- C Lançar fogo
- T Colocar armadilha
- L Sugar vida
- D Dreno espiritual
- M Revelar mapa
- B Traição

Teclas de Atalho para os Trabalhadores

- Z Construir
- R Reparar
- U Dispensar

Tecla Edifício (depois de entrar na Interface dos Trabalhadores)

- W Alojamento de Espadachim
- P Alojamento de Lanceiro
- C Alojamento de Arqueiro
- Q Depósito
- Y Estaleiro
- A Academia Nacional
- H Casa
- K Oficina de Máquinas
- I Hospedaria
- S Estábulo
- M Mercado
- O Oficina
- T Templo
- F Fazenda







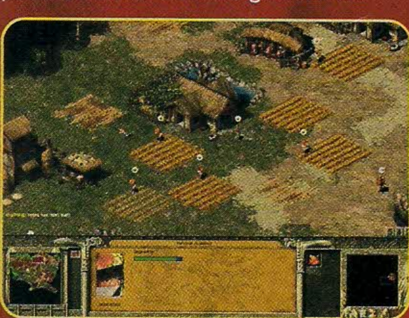
ou mantendo um posto na cidade, ganhará uma maior pontuação de experiência e receberá uma melhoria nos seus atributos relativos.
Quando alguns atributos satisfizerem as condições de uma determinada habilidade, o guerreiro ganhará essa habilidade. A indicação tática dos guerreiros aumentará o poder de combate dos sargentos.

ATRIBUTOS INTERCAMBIÁVEIS DE INFANTARIA E CAVALARIA POR CAVALOS

Em FOD, os cavalos são um fator bastante crítico. Não há um limite crítico entre infantaria e cavalaria. A infantaria se transformará em cavalaria quando obtiver cavalos, e vice-versa. A cavalaria sem cavalos (porque desmontaram ou seus cavalos foram mortos), se transformará em infantaria. Usando um grupo de cavalos, os trabalhadores podem transportar grandes quantidades de material. Os cavalos são os mesmos usados pelos dois lados. Você pode criar seus cavalos, ou roubá-los, matando a cavalaria do inimigo ou os trabalhadores transportadores de comida, em batalha.

AS POLÍTICAS DE GERENCIAMENTO ESTÃO RELACIONADAS ÀS TÁTICAS

Os fatores de gerenciamento do jogo incluem o "Destino do seu Reino", "Moral", "Políticas Domésticas", "Diplomacia", "Desastres", "Sacrifício", "Ciência", "Comércio" e outros, todos podendo afetar o estado geral do seu Reino. Sendo um governante, você deve manter um bom equilíbrio entre todos os fatores, através da indicação tática de representantes e da boa relação com todos os assuntos administrativos. Então, em grande parte, as vitórias nas batalhas e a conquista do inimigo estarão garantidas.



INDICAÇÃO DE CADA TRABALHADOR

Além de cortar árvores e trabalhar em minas, os trabalhadores também podem trabalhar em alguns edifícios, para cumprir a função do prédio.
Por exemplo, cultivar/alimentar porcos nas fazendas, ou produzir comida e vinho em uma oficina.

DESENHO REALISTA

Todos os edifícios, as formas dos personagens, os tipos de tropa e armamentos, foram criados proporcionalmente fiéis a modelos reais retirados de material histórico.
Os personagens podem entrar e sair dos edifícios, e interagir entre si.

SISTEMA DE TRANSFERÊNCIA DE PROFISSÃO

Esse sistema permite que um trabalhador seja treinado até o nível de sargento. O treinamento pode ser revertido e ele pode voltar a ser um trabalhador e fazer seu trabalho original, se necessário. As guerras consomem grande quantidade de recursos e resultam em uma interrupção no fornecimento de materiais. Se esse for o caso, você poderá ordenar aos sargentos que realizem o trabalho de produção, através do sistema de transferência de produção. A coleta de recursos e produção será acelerada. Esse sistema lhe permite recuperar rapidamente a produção e os suprimentos, reorganizar suas forças militares e reverter uma situação negativa, ou mesmo vencer, apesar de enfrentar dificuldades em um estágio inicial.

DIVERSOS TIPOS DE ARMAMENTO

Há vários tipos de armamento disponíveis, que podem ser fabricados quando for obtido o nível de pesquisa técnica adequado. Você poderá aumentar em muito o seu poder de ataque e os meios de conquistar uma cidade usando os diferentes armamentos disponíveis.
Esses diferentes tipos de armamento lhe permitirão iniciar guerras no mar e em terra, ou mesmo transportar tropas pelo ar, para um ataque surpresa contra o inimigo.

SUPORTE PARA JOGO EM REDE

FOD suporta dois modos de jogo: um jogo em rede LAN e Skirmish.
Em modo de rede LAN, você pode escolher uma variedade de mapas para jogar. No modo Skirmish você pode simular um jogo em rede LAN em um único computador.

A INTERFACE DO JOGO

Painel de Controle

1- O mapa da cidade mostra a paisagem da cidade selecionada.

2- A lista de cidades lhe permite alternar entre cidades clicando nos botões disponíveis. Mantenha o cursor sobre o botão por um momento e uma dica lhe mostrará o nome da cidade.

3- A área de informações sobre o alvo mostra os vários atributos dos alvos selecionados. No caso de não haver seleção, as informações sobre o seu Reino aparecerão nessa área.

4- Esta área mostrará um grupo de ícones de comando para o alvo selecionado.

5- O mapa do território mostra a paisagem de todo o território.

6- Um ícone de tempo lhe mostrará a época do ano. As três fases da ampulheta à direita representam os três meses da estação.

7- Pressione o botão esquerdo no ícone para ver as informações sobre o Reino.



Violência e sangue realista
CLASSIFICAÇÃO RECOMENDADA

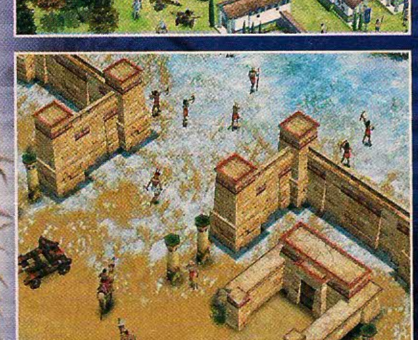
AGE OF MYTHOLOGY

Os grandes deuses da mitologia estão voltando à Terra e escolheram seu PC para mostrar quem tem o poder

Um título para PC tem sido utilizado como canal direto para o mundo da mitologia. É Age of Myhtology, o recente lançamento da Ensemble Studios que está agitando as bases do gênero de estratégia em tempo real. Motivos para tanto não faltam. O jogo tem recebido grandes elogios da crítica e é sério candidato a melhor RTS de 2003, ao lado de Warcraft III. Para quem já era fã dos jogos da série Age of Empires, este game tem tudo para agradar.

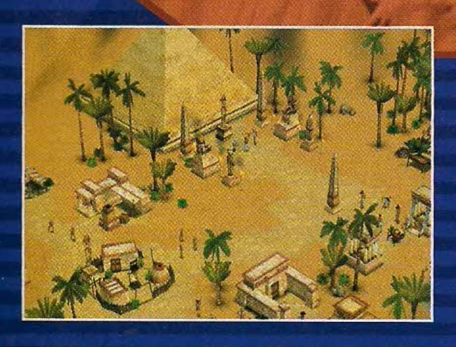
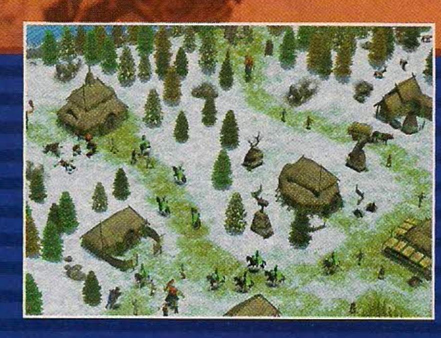
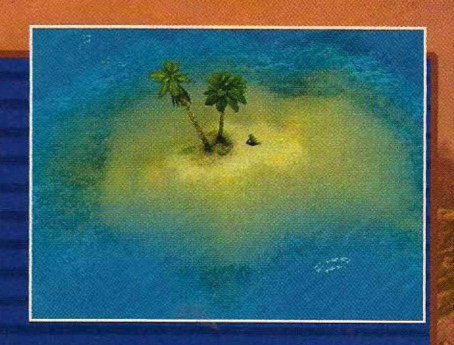
O gamer aqui trabalha com três mitologias distintas: a nórdica, a egípcia e a grega. Estas mitologias compreendem 9 civilizações diferentes e mais de 30 cenários.

No começo do jogo, além de escolher um dos povos, o gamer precisa escolher um dos três deuses disponíveis para cada povo, que será um importante aliado dos exércitos, nas batalhas mais complicadas.



Embora a essência permaneça a mesma de títulos como Civilization e Warcraft II, os novos gráficos 3D e o conceito central divino, adicionam uma camada resplandecente à Age of Mythology. Tratam-se de mitos e lendas trazidos à vida. Agora perguntamos: como isso pode não ser glamoroso?

"Nós sabíamos que não poderíamos apenas fazer um Age of Empires com Minotauros e realmente causar o impacto que imaginávamos que este jogo poderia fazer", disse Greg Street, designer

de AOM. "Ao invés disso, nós visualizamos Mythology com uma nova marca – uma ramificação da série Age of Empires". Segundo Greg, o grande desejo era recriar o visual e a experiência em 3D. E parece que eles conseguiram.

Eles queriam mostrar ao mundo o que a engine do jogo poderia fazer com a inclusão de unidades da mitologia e poderes dos deuses que possuem efeitos especiais, difíceis de justificar em um game puramente histórico.

Realmente, a tecnologia 3D é um considerada um passo à frente da série Age of Empires e seus bitmaps achatados.

"Em adição ao terreno mais dinâmico, a animação é muito mais fácil de ser feita porque você precisa renderizar cada frame de movimento possível. Isto permite que você tenha mais unidades em um game. É também mais fácil para escalar engines 3D, para sistemas em diferentes níveis. Para o game Age of Kings (Age of Empires II), unidades e construções ocuparam um grande espaço de propriedade real de tela a resoluções mais baixas. Para Mythology, nós podemos apenas deixar um pouco de detalhe de lado em sistemas inferiores, mas os games ainda atuam similarmente".

O surgimento do RTS 3D provou ser complicado. "Eu acho que os desenvolvedores do passado conflitaram com os games de estratégia em tempo real por duas razões. O aspecto 3D realmente forçou "envelope" de hardware, e isto é particularmente verdade para games RTS que possuem dúzias ou centenas de modelos se movimentando independentemente pelo mapa. Então, nós vimos muito dos games antigos com um campo de visão próximo e muito fog. Pelo outro lado, shooters 3D antigos tiveram o mesmo problema, até que o hardware ganhou terreno e os programadores se tornaram mais experientes".

E, é claro, existem os problemas de câmera. "O outro problema com os games RTS 3D antigos era que os desenvolvedores forçavam você a controlar a câmera: você, constantemente, tinha que movimentar a câmera à sua volta para poder ver o que estava acontecendo. Em Age of Mythology, você pode rotacionar a câmera caso desejar, mas não é preciso, nós descobrimos que os jogadores, geralmente não fazem isso até que eles terem perdido um jogo ou estejam apenas assistindo a um jogo gravado."

Age of Kings foi baseado na história. Já Age of Mythology é, evidentemente, baseado em mitologia. Isto nos leva para um tipo completamente diferente de pesquisa, a partir dos games anteriores – mas não menos resistentes. "... nós tentamos ser até mais rigorosos em ser verdadeiros em relação à mitologia porque não queríamos que os fãs pensassem que abandonamos nossas raízes", lembra Greg.

"Nós acumulamos muita informação pesquisando tudo isso. É claro, não poderíamos deixar os textos históricos vencer em cada caso. Age of Mythology é um game, e o jogo precisa sobressair. Então, por exemplo, havia apenas um Minotauro na mitologia grega (e ele até mesmo não parecia ser assim tão poderoso), mas nós desejamos ter minotauros suficientes para que estes pudessem ser incorporados em seu exército de humanos. Nós trabalhamos muito com os mitos que encontramos para os aperfeiçoamentos mitológicos e, particularmente, para a campanha".

Pela riqueza das mitologias, muita coisa que eles gostariam de incluir ficaram de fora de Age of Mythology, até mesmo porque eles acabaram não encontrando um bom uso para determinadas figuras. Até mesmo a difícil pronúncia de determinados nomes foi decisiva na escolha do conteúdo do jogo.

As criaturas presentes em Age of Mythology possuem um conjunto de habilidades especiais, mas diferentemente de Warcraft III, você não precisa sujar suas mãos para bem aplicá-las.

"Muitos dos games de estratégia em tempo real forçam você a micro-gerenciar unidades com habilidades especiais, infiltrando-as nas linhas frontais e apertando o botão no momento perfeito", explica Greg. "Nós discutimos muito sobre isso, e descobrimos que ninguém da equipe da Ensemble Studios achava que esta seria uma forma muito divertida de jogar. Então, ao invés disso, nós apenas deixamos que as unidades de mitologia usassem suas habilidades especiais por conta própria, tipicamente quando eles deveriam ser mais úteis. Há algumas grandes combinações que você pode usar..."

Age of Mythology é o que gostaríamos de ver em um jogo mitológico. Os anubitas, unidades da mitologia egípcia, são dotados de rápidos movimentos e podem saltar por sobre as outras unidades. Já as valquírias, da mitologia nórdica, tem o poder de curar unidades aliadas. As valquirias podem ser inteligentemente usadas junto de exércitos de unidades de grande valor, de forma que o gamer não será obrigado a repor membros.

O favor tem grande papel em Age of Mythology. Trata-se de um poderoso recurso que, uma vez desempenhado pelas unidades especiais, pode ser utilizado para a intervenção dos deuses, cujas conseqüências podem ser catastróficas. O poder dos deuses pode tanto atuar para a destruição em massa, no caso de grandes apuros, ou em aspectos positivos. Uma onda de relâmpagos é capaz de matar qualquer ser vivo que esteja em seu caminho. Alguns deuses têm o poder de fazer chover. Esta propriedade pode ser

aplicada, por exemplo, para acelerar a produção de suas lavouras.

A tradução 3D de Age of Mythology eleva os games "Age of..." a novos patamares. O poder dos deuses é interessante de se ver, criando um capítulo à parte na dinâmica dos esforços de conquista dos povos. Quando um meteoro cai no terreno, destroços e unidades voam para todos os lados, o chão treme com o impacto e uma enorme coluna de fumaça se ergue em direção aos céus. São as figuras divinas aprontando das suas. Os cenários subterrâneos também compõem um belo retrato do que a natureza, os deuses e o engine do jogo são capazes de oferecer aos olhos. Os rios de lava que correm por entre a superfície solidificada são perfeitos para tornar as batalhas ainda mais emocionantes... e quentes.

Quando nos aproximamos das regiões costeiras, a movimentação ganha novas formas. O balanço das ondas é uma das grandes provas de detalhismo do jogo. As criaturas que passeiam pelas águas e embarcações, enriquecem o espaço azul do cenário. Tubarões, tartarugas gigantes e serpentes marinhas habitam o mar de Age of Mythology. Os efeitos sonoros completam a experiência. Explosões, urros, ordens de ataque e o atrito das armas são, aqui, muito bem representados. Nas regiões desérticas, o espetáculo fica por conta das nuvens de areia.

As diferentes civilizações veneram um dos três panteões do jogo. Os gregos, por exemplo, acumulam favor através da oração em seus templos. Por outro lado, o acúmulo de favores divinos pode refletir no andamento da economia, já que os moradores estarão orando, e não juntando outros recursos.

Os egípcios encontram na construção de monumentos a forma de acumular favores. Neste caso, surge uma outra necessidade: os egípcios precisam constantemente proteger seus monumentos.

Os nórdicos conseguem favores dos deuses através de muita luta, ou seja, derrotar e invadir cidades inimigas, e até mesmo caçar seus alimentos. Os nórdicos dependem muito mais de suas unidades humanas do que as mitológicas para garantir favores.

Cada uma das civilizações possuem pontos de vantagem e de fraqueza. Os gregos possuem soldados mais poderosos do que os egípcios e nórdicos. Os egípcios, apesar de forças militares inferiores, apresentam defesas consistentes.

Ao invés da construção de algumas casas, as colonizações aqui têm importância maior. Cada centro da cidade pode manter um número limitado de pessoas. Para lidar com isso, os gamers precisam construir centros em colônias, que, por sua vez, permitem a construção de mais casas. Só assim o limite de pessoas será aumentado.

Como dito, Age of Mythology é o melhor caminho para regressar às eras das grandes mitologias. É conhecer novas culturas. É conquistar. É se divertir.



Briga de gigantes

Há alguns meses, uma pergunta não quer calar na boca dos fãs de estratégia: Quem é o melhor jogo, Warcraft III ou Age of Mythology? A série da Blizzard aderiu à magia tridimensional. Apesar de não ser considerado seqüência de Age of Empires, o novo jogo de mitologia da Ensemble, provém da mesma ninhagem, com a diferença de ingressar de vez no mundo 3D. Warcraft III aposta suas fichas na fantasia, como sempre tem sido com a série. Age of Mythology adota um tema pré-estabelecido, o que não impediu os profissionais de introduzir particularidades ao rico e vasto universo das mitologias grega, egípcia e nórdica.

Comparações à parte, não há nenhuma guerra, e sim uma rivalidade saudável entre os dois jogos. Seja fantasia ou mitologia, quem sai ganhando são os devotos da estratégia.

RESIDENT EVIL

Confira o passo-a-passo de um dos títulos de horror mais conhecidos no mundo dos games

Se você é um amante dos games e gosta de jogá-los até o fim, este é o espaço certo para mostrar seu poder. Aqui você está livre para mandar seu walkthru, seja ele das mais variadas plataformas: Dreamcast, PlayStation 1 e 2, Xbox, Gamecube ou Game Boy Advance. Dessa forma, escolha o seu preferido e mãos à obra.

Dessa vez, nosso leitor Luis Henrique de Castro, de São Paulo – SP, nos enviou o passo a passo do assustador game Resident Evil, para Gamecube. Faça como ele e seja um expertmaníaco!

Jogando com Jill Valentine

Vá até a porta do outro lado da sala de jantar. Empurre o baú contra a estátua e suba nele para poder alcançar o jarro que contém o mapa. Há uma adaga de defesa na prateleira, localizada no final da sala cujo baú estava bloqueando.

Com o mapa nas mãos e, depois da cutscene, retorne até o corpo de Kenneth e recupere a fita de vídeo de sua câmera. Você verá uma máquina de escrever e fitas de tinta na mesa, assim como um emblema sobre a lareira, quando você voltar até a sala de jantar novamente. Continue pela sala, através da porta localizada à sua esquerda. Nesta sala, você encontrará ervas embaixo da escada. Suba as escadas e entre pela porta.

Há uma flecha de ouro nesta sala. Examine a flecha para retirar sua ponta. Não esqueça do pente de balas próximo à flecha jogada no chão ou a erva verde que estava à sua frente, logo que você entrou neste corredor. Continue até o final dele e destrave a porta para voltar à sala de jantar, no segundo andar.

Pegue a adaga de defesa. Vá até o hall principal. Entre pela porta pintada, localizada no meio da escadaria. Esta dará acesso a um cemitério. No final do local, há uma placa com uma depressão em formato de ponta de flecha. Encaixe a ponta de flecha na placa para abrir uma passagem. Desça.

O pedestal embaixo do túmulo de metal possui um livro (Book of Curse). Examine o livro e gire-o para encontrar a chave localizada na parte de trás dele. Veja a parte de trás da chave para descobrir que esta é a Sword Key (Chave da Espada).

Retorne à mansão.

Com a Sword Key, vá até a porta esquerda do lado leste do segundo andar do hall principal. Abra a porta com a nova chave. Vá até o final deste corredor e entre pela última porta. Pegue a peça de madeira que está sobre a mesa, se você deseja ter o mapa do segundo andar. Pegue também o livro de botânica e o isqueiro na mesa. Depois vá em busca do apito de cachorro e o memorando amassado, localizados próximos ao tabuleiro de xadrez, do lado oposto da sala. Um pente de balas está na mesa, ao lado do tabuleiro.

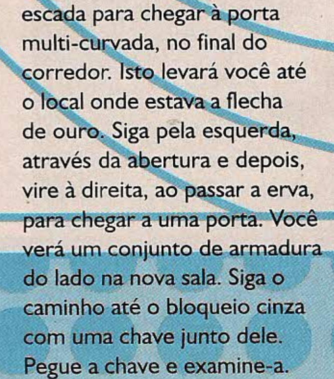
Vá até a porta do lado oposto àquele por onde você entrou. Vire à direita e destrave a porta para criar um atalho.

Com o isqueiro e a peça de madeira, vá até o final desta sala e entre pela porta. Use o isqueiro na lareira e bata o pedaço de madeira acima da lareira, para criar o mapa do segundo andar. Não se esqueça de pegar a erva verde antes de deixar esta sala. Com o novo mapa, volte até o corredor e desça as escadas. A porta que você encontrar é uma sala para salvar o game. Dentro deste cômodo, há uma máquina de escrever, um tanque de querosene, um cantil de combustível no chão e uma caixa de itens. Encha o cantil de querosene na bomba grande, próxima à entrada. Pegue o que há de útil na caixa de itens, principalmente o spray de primeiros socorros. Volte até o hall principal e entre pela porta do segundo andar que dá acesso à sala de jantar. Empurre a estátua para longe da beirada e destrave a porta esquerda com a Sword Key.





Destrave a porta de metal com o pé-de-cabra para entrar na varanda oeste. Toque o apito. Pegue o colar e examine o trinco à frente. Antes de sair, tome nota da coleção de ervas verdes do lado da varanda por onde você entrou e use as folhas, caso seja necessário. Examine a moeda que caiu do colar e gire-a até o entalhe de armadura aparecer. A moeda mudará para um formato de chave. Vá até o final e destranque a porta que o leva de volta ao hall principal.



Volte até a porta de metal do saguão e dê a volta na escada para chegar à porta multi-curvada, no final do corredor. Isto levará você até o local onde estava a flecha de ouro. Siga pela esquerda, através da abertura e depois, vire à direita, ao passar a erva, para chegar a uma porta. Você verá um conjunto de armadura do lado na nova sala. Siga o caminho até o bloqueio cinza com uma chave junto dele. Pegue a chave e examine-a.

Gire-a até que o entalhe de armadura apareça. Esta é a Armor Key (Chave da Armadura). Coloque a imitação da chave no espaço para desativar e reiniciar a armadilha.

Agora você possui duas chaves em seu inventário.

Pegue a nova Armor Key e vá até o hall principal. Esta chave irá abrir a outra porta do lado leste, próxima à outra que você abriu com a Sword Key.



Esta nova porta aberta levará você até a varanda leste, onde encontrará uma adaga de defesa em um banco. Você também encontrará o lançador de granadas. Pegue-o. No final da varanda, há duas ervas verdes.

Retorne ao corredor que atravessa o hall principal do segundo andar (aquele com a porta da sala de armamentos) e entre pela porta de metal no meio do corredor, depois da primeira quebrada. Isto ativará o puzzle. O objetivo aqui é empurrar os trajes de armadura contra a parede.

Empurre a última da direita. Empurre a da esquerda mais próxima. Empurre a da direita mais próxima

Pegue a caixa de jóias da nova abertura. Examine a caixa e gire-a até que as imagens de um sol e de uma lua apareçam.

A mensagem "Sunlight will awaken me" é mostrada. Você verá alguns espaços vazios na imagem do sol. Aperte os botões dos formatos que irão se encaixar nestes espaços para que a caixa seja aberta. Pegue a Death Mask I (Máscara da Morte I).

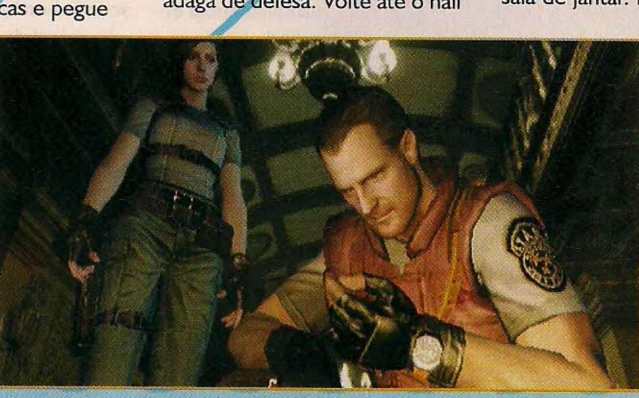
Vá até o saguão e vire à esquerda, seguindo para a primeira porta à direita, aquela que você havia destravado.

Faça a curva e entre pela primeira porta. Pegue a erva vermelha que está no canto. Siga pela porta próxima à erva até chegar à sala do tanque de água. Mais um puzzle pela frente:

Vá até o mostruário de anzóis e pegue um deles. Vá até o mostruário de iscas e pegue um exemplar de abelha. Vá até o mostruário de insetos e pegue a isca de abelha. Combine a isca de abelha com o anzol e coloque a nova isca de abelha no mostruário de iscas. Coloque o exemplar de abelha no mostruário de insetos. Aperte o botão debaixo do mostruário de insetos. Mate a abelha e pegue o Wind Crest (Insígnia dos Ventos). Do outro lado da sala, há vários itens.

Retorne ao hall principal. Desça as escadas. Desça pela sala de "save" e pegue as balas incendiárias e o spray de primeiros socorros. Saia e desça o pequeno corredor até a porta com a maçaneta danificada. Vá até o próximo corredor. A porta do lado oposto é a da sala com o puzzle do quadro. Clique no botão embaixo do quadro e próximo à porta. Ande. Aperte os botões embaixo do quadro mais próximo e no quadro do meio. As cores – laranja, roxo e verde – devem ser combinadas da esquerda para a direita. Vá até o último quadro e aperte o botão para abrir a parede. Você verá a área cercada que você encontrou no cemitério. Pegue a outra Death Mask no chão. Já são duas máscaras. Faltam duas.

Volte até a sala do puzzle dos quadros e depois para o corredor, mas ao invés de entrar na sala de "save", siga até a última porta. Prossiga ao próximo corredor até você ver uma porta de metal. Destrave a porta e saia. Você encontrará uma bolsa com química no carrinho de mão. Há também ervas verdes, uma vermelha e um tanque de querosene. Pegue a química, o que mais achar necessário e volte para dentro. A porta quase em frente à porta de metal dá entrada a um pequeno banheiro. Esvazie a banheira para conseguir outra adaga de defesa. Volte até o hall principal. Vá para o segundo andar e entre pela porta até a sala de jantar. Entre pela porta à esquerda, no final da sala. Desça as escadas.



Há uma sala de "save" ao lado da escadaria. Nela você encontrará uma máquina de escrever, fitas de tinta





e uma caixa de itens. Desça a sala. Na primeira porta há uma pistola quebrada, um pacote de baterias, um tanque de querosene e fitas de tinta na mesa. Vá para o saguão que possui uma porta de metal que levará você à química. No final deste saguão, pegue a porta de frente para as porta duplas que dão acesso ao corredor que contém a porta dos fundos e a sala do puzzle do quadro. Atravesse o pequeno corredor até o próximo. Troque a pistola quebrada pela nova. Pegue a adaga de defesa e as fitas de tinta na mesa pequena.

Retorne à área onde você pegou a pistola quebrada, mas passe aquela porta e entre pela próxima. Você encontrará uma bifurcação. O caminho esquerdo o leva para a sala de energia. Pegue o kit de bateria na mesa e vá para a sala de energia. Coloque a química no tanque de água e ajuste o botão para RED (Vermelho) para matar as videiras. Pegue quantas ervas verdes quiser da sala. A outra Death Mask está atrás da sala. Pegue-a. Saia da sala de energia e volte até a bifurcação. Agora pegue o caminho da direita. A porta do outro lado da alcova possui um diário do guarda na mesa, um kit de bateria no armário e um pente de balas na cama. A alcova dá acesso à estátua de tigre.

Retorne até o primeiro andar da sala de jantar e procure a estátua que você havia empurrado para a beirada da sala de jantar do segundo andar. Pegue a pedra azul e retorne até a alcova, do outro lado da sala com o diário. Coloque a pedra azul na cabeça do tigre para conseguir munição para a arma calibre 12. Vá até o saguão do segundo andar onde você resolveu o puzzle da armadura. A primeira porta que você ver é aquela que deve ser usada. Hora de pegar o soro: Entre pela porta à esquerda no final da sala. Desça as escadas e vá para a sala de "save". Pegue o soro que está na prateleira. Volte até onde você estava quando iniciou a procura pelo soro. Pegue as duas ervas verdes e continue. Passe pela sala e entre pela porta do lado oposto, para chegar até o próximo cômodo.

Há um enorme corredor que o leva até uma porta e um conjunto de degraus, que por sua vez, dá acesso a uma porta nada comum, trancada com a Shield Key Chave do Escudo). Antes de deixar esta área, desça o enorme corredor até a sala. Pegue o cartucho da arma calibre 12 na mesa e acenda as velas com o isqueiro. Empurre o baú para a lateral para encontrar uma sala escondida. Você verá uma partitura musical no baú da sala pequena. Vá até a sala de jantar e pegue o emblema. Vá até o hall onde Kenneth morreu. Na porta, um pouco antes do canto mais distante, está a sala do piano. Circule pelo canto e destrave a porta na base da escada e se livre da Sword Key. Esta porta dá acesso a uma cozinha com uma adaga de defesa localizada no lado contrário, próximo à panela grande. Volte até a sala do piano.

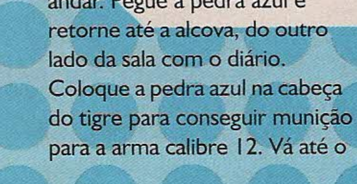
Dê a volta no piano e empurre as prateleiras para o lado, a fim de revelar mais uma partitura musical. Combine as duas partituras musicais e use-as no piano. Leia o diário de Trevor e use o "emblema de ouro" para o emblema. Coloque o "emblema de ouro" no lugar onde o emblema estava. Isto ativará um puzzle de relógio. Mova a enorme marcha para a esquerda e direita duas vezes e escolha "NO". Pegue a Shield Key do buraco. Retorne até aporta trancada pela Shield Key.

Chegou a hora de enfrentar a serpente gigante, Yawn.

Se você salvou Richard,ele o ajudará. Ataque Yawn até que ele recue. Quando ele o fizer, pegue a Death Mask no fundo da sala e retorne rapidamente. Se Yawn envenenar você, corra até a sala de soro e pegue uma dose do líquido antes que seja tarde.

Agora você possui todas as quatro máscaras. Examine todas elas para saber o nome de cada uma. Vá para o local onde você pegou a Sword Key e coloque as quatro máscaras em seus locais corretos da parede. Cada máscara colocada corretamente irá liberar uma corrente que segura o caixão. Quando o caixão se espatifar no chão, examine-o.

Mais um chefe pela frente. Desta vez é o protótipo de cabeça vermelha. Desta vez,



você não terá a ajuda de ninguém. Uma dica é ter bastante munição e itens para recuperar a saúde. Depois de levar o inimigo ao chão, vá até o caixão em busca de um botão para abrir a porta e pegar o objeto de metal e a pedra. Pegue também a munição da calibre 12. Deixe a mansão. Se você abriu o portão do cemitério depois do puzzle do quadro, use-o para atravessar a sala com as pinturas e vá direto para o pequeno corredor que liga a porta à saída. Desça esse caminho e coloque a pedra e o objeto de metal no entalhe, para abrir a porta que o levará até a cabana.

Na cabana, pegue o spray de primeiros socorros, cartuchos calibre 12 e uma bateria. Desça o pequeno conjunto de escadas até a porta. Desça o caminho, parando em frente à rosa-dos-ventos para ajustar a direção. Ajuste a rosa-dos-ventos vermelha para apontar para o oeste e a rosa-dos-ventos azul para o norte. Isto abrirá o portão para um outro cemitério. Pegue o caminho à direita da próxima área, até chegar às lápides gêmeas. Coloque a insígnia na lápide direita e pegue os símbolos de estrela, sol e lua. Examine a parte de trás de cada um deles e aperte o botão. Coloque-os na lápide esquerda para conseguir a pistola Magnum.

Vá até a cerca oposta àquela por onde você entrou e siga o caminho até a cabine. Entre na cabine. Pegue o mapa do pátio que está no topo das escadas, na parede. Há uma foto de família, junto com uma anotação na mesa, com a máquina de escrever e uma caixa de item um pouco adiante. Próximo à caixa de item há uma pequena área suja, com uma manivela quadrada. Tente sair da cabine. Passe pela mulher mutante que irá aparecer e retorne até a cabana. Passe pelas portas duplas. Atravesse a área até o portão e pegue as ervas verdes que encontrar. Circule pela mesa de bilhar até a impressão quadrada. Use a manivela quadrada para drenar a água.

Atravesse a ponte e siga o caminho até chegar ao elevador. Vire à esquerda e passe em frente à queda d'água para chegar a um portão. Pegue a erva vermelha e siga o caminho para a residência. Logo à sua frente, você verá três ervas azuis. Use-as se necessário. Entre pela porta do lado direito do corredor para salvar o jogo. Há um kit de bateria, um tanque de querosene, uma máquina de escrever, fitas de tinta e uma caixa de itens. A primeira porta está trancada, então vá para a outra porta, depois da caixa. Pegue o livro vermelho no bar



embaixo da escada no canto. Há uma caixa de primeiros socorros próxima ao livro vermelho que contém uma mistura de erva verde e vermelha. Pegue as ervas verdes próximas à porta da sala e à lâmpada vermelha.

Acenda todas as três lâmpadas e grave a cor da luz e o formato que estava embaixo da lâmpada, além das cores e números das bolas de bilhar que estão na mesa. Deixe a sala e empurre a caixa contra as outras que estão no pequeno corredor ao lado. Use as caixas como escadas. Desta forma, você evitará os tentáculos que saem dos buracos no chão. Vá para o próximo corredor. Vá até o final dele para entrar na segunda sala. Não pegue o mapa da residência que está na parede. Pegue o relatório da planta 42 que está na mesa e empurre a estante de livros do caminho para revelar uma escada escondida. Não desça a escada e entre no banheiro. Pegue a chave 1 na prateleira. Retorne até primeira sala, no corredor principal.

Na sala 1, vá até o banheiro e esvazie a banheira para conseguir a chave da sala de controle. Antes de sair, vá até o hall principal e pegue a arma de auto-defesa, a nota de suicídio note e o pente de balas. Retorne até a sala 2 e desça a escada. Empurre as caixas neste saguão em direção à água para criar uma ponte de acesso ao outro lado. Atravesse a ponte de caixas e pegue a erva verde antes de ter que entrar na água e chegar até a porta. Corra para a direita da porta para evitar o ataque de Neptune e poder chegar até a sala de controle.

Desça a escada e leia o enorme quadro branco para saber qual válvula deve ser usada para restabelecer a pressão do óleo. Vá até a mesa central, embaixo da janela, e aperte o botão para drenar a água.

Rapidamente vá para a mesa direita e aperte o botão de segurança. Dê a volta e vá para a mesa esquerda e empurre a alavanca. Saia da sala e siga pela esquerda da bifurcação para encontrar válvulas de óleo. Faça a escolha de acordo com o que você viu no enorme quadro branco. Retorne até a mesa direita e aperte o botão de liberação.

Volte até a mesa esquerda e mova a alavanca. Aperte o botão na mesa do meio para drenar a água. Pegue o mapa do Aqua Ring, localizado na parede atrás do quadro branco. Volte ao saguão com as válvulas de óleo e pegue a caixa de primeiros socorros que contém duas misturas de ervas verdes. Pegue o caminho oposto à porta.

Venha em direção à tela para chegar até a próxima porta. Esta o levará até o Aqua Ring. Vá até o final da sala e escale o peitoril. Tente pegar a chave. ■

Continua na próxima edição...



HARDWARE e ACESSÓRIOS

Equipamentos para quem adora ficar no topo da onda tecnológica

Câmera para todas as necessidades

Quem não gostaria de poder carregar no bolso da camisa um gravador digital, uma câmera fotográfica, uma filmadora, uma webcam e um gravador de recados em um único equipamento? Com a PenCam Voice Recorder você tem tudo isso. Extremamente leve, a câmera multifuncional 5 em 1 possui design moderno e formato anatômico, além de possuir a função Voice Annotation, que permite a inclusão de áudio em imagens já gravadas, podendo ser utilizada como webcam.

Plataforma: PC
Preço sugerido: R$ 319,00
Onde encontrar: www.superkit.com.br

Novo modelo "vibrante"

A Interactive Accessories Inc. lança um ótimo modelo de gamepad para PC. O AxisPad FX tem como principal característica a presença do Vibration Feedback. Compatível com Windows 98/ME/2000/XP e até iMac, o AxisPad FX, apresenta plug USB, dois sticks analógicos emborrachados, pad digital de oito direções e 10 botões programáveis. O gamepad está disponível nas cores preto, azul, verde e branco transparentes.

Plataforma: PC
Preço sugerido: US$ 19,99

A combinação perfeita para seu PC

A Logitech apresenta o Cordless Elite Duo, um conjunto formado por teclado e mouse óptico, projetado com base em conceitos ergonômicos. Nem é preciso estar com o equipamento muito perto do computador. O teclado tem 20 botões adicionais, sendo um scroll e 19 teclas para controle das funções de multimídia, comandos de áudio e vídeo e acesso à Internet. Já o mouse óptico, possui quatro botões programáveis para acesso rápido à Internet, páginas Web e outras funções.

Plataforma: PC
Preço sugerido: R$ 639,00
Onde encontrar: www.belnustec.com.br

Usando a cabeça

Quem diria. Além das mãos, agora o gamer pode usar a cabeça para controlar as ações de seu personagem. O Cymouse é um controle ideal para shooters em primeira pessoa, simuladores de vôo e de corrida, e até mesmo estratégia e RPG. Através de um sensor ótico, você é capaz de realizar uma série de comandos com um único movimento da cabeça. Gire seu personagem para qualquer direção, atire, recarregue e troque de armas, entre outras ações.

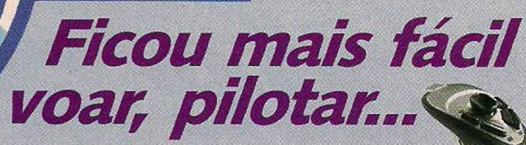


Plataforma: PC
Preço sugerido: US$ 99,00

Do tamanho de um cartão de crédito

As câmeras digitais estão cada vez mais compactas. Alguns modelos conseguem combinar um corpinho enxuto com recursos profissionais. A GSmart Mini 2 é um desses exemplos. Ela pesa cerca de 40 gramas e é menor que um cartão de crédito, mas com seus 2.1 megapixels de resolução e 16 MB de memória SDRAM deixa muitas câmeras robustas para trás. A câmera consegue armazenar de 36 a 216 imagens é ideal para quem não quer perder nenhuma oportunidade de registrar fatos, pessoas, objetos e muito mais.

Plataforma: PC
Preço Sugerido: US$ 195,00
Onde encontrar: www.advancedbr.com.br



Ficou mais fácil voar, pilotar...

Melhore o desempenho de seu joystick e livre-se das limitações impostas pelo comprimento do cabo de seu controller. O Logitech® Freedom 2.4 é um joystick que utiliza a tecnologia Cordless Freedom, proporcionando ao gamer total liberdade de manuseio, funcionando tanto para PC como para Mac. Logitech® Freedom 2.4 possui um gatilho de alumínio, uma base emborrachada que garante aderência a diversos tipos de superfície, e ainda conta com botão de oito direções na alavanca e dez botões programáveis.

Plataforma: PC e Mac
Preço Sugerido: US$ 69,00
Onde encontrar: www.logitech.com



Toca e armazena em um único produto

A Creative sempre inovando, mostra seu menor MP3 Player, o Nomad MuVo. Pequeno o bastante para ser usado como um chaveiro e ainda assim é tão versátil que se desencaixa transformando-se num dispositivo de armazenamento USB, o Nomad MuVo de 64 MB armazena até duas horas completas de música WMA e MP3. Ao conectá-lo em sua porta USB, este dispositivo é reconhecido como uma unidade de disco de estado sólido removível, depois arraste e solte músicas, imagens digitais ou arquivos de dados.

Plataforma: PC
Preço Sugerido: R$ 849,00

Cube sob controle

O Gamecube ganha controle exclusivo para seus games de velocidade. O GTZ 500 Racing Wheel, da Saitek, é um volante de dimensões reais e total compromisso com o realismo para os títulos de corrida existentes para o console de nova geração da Nintendo. O GTZ 500 possui trocadores de marcha manuais localizados atrás do volante, D-pad, pedais de aceleração e freio e sistema de vibração embutido. Inclui cabo de 2m de comprimento.

Plataforma: Gamecube
Preço Sugerido: Não divulgado

Dirigindo sem amarras

A Saitek disponibiliza um ótimo modelo de volante para o PS2. O RX600 Wireless Wheel, por não possuir cabo, permite o uso do volante a uma distância de até 10 metros da TV. O acessório também é livre de pedais. O RX600 tem duas pás – para aceleração e freio – na parte de trás do volante, 8 botões analógicos e um D-pad de 8 posições. Munido de 4 baterias AA, você pode jogar cerca de 50 horas sem parar.

Plataforma: PlayStation 1 e 2
Preço Sugerido: R$ 699,90

O simulador dos sonhos

Quem não gostaria de possuir um simulador de corrida como os presentes nas casas de diversão eletrônica? O XG 250 é uma grande opção para os fanáticos por diversão arcade. Trata-se de uma cabine de base móvel e controle dinâmico, ideal para uso em games de corrida e simulação. Disponível em várias cores, a cabine conta com um monitor de cristal líquido de 18.1" de alta definição, um sistema de áudio composto por 5 caixas, pedais de corrida, porta para conexão em LAN e até cinto de segurança para o jogador.

Plataforma: PC
Preço Sugerido: Não divulgado

Vale a visita!

Todo dia você pode conferir as novidades que a Web oferece aos gamemaníacos. Dessa forma, selecionamos seis endereços de games que estão agitando a galera no momento.

SIM CITY 4

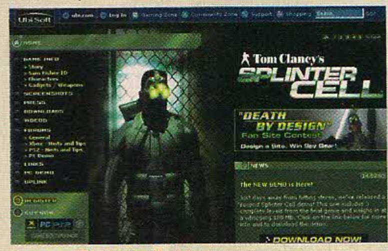
Quem não se lembra do bom e velho "SimCity", um dos jogos mais clássicos do mundo dos games. Depois de quase 4 anos do lançamento de SimCity 3000, SimCity 4 está disponível para delírio dos fãs. Em seu site oficial, você poderá tirar todas as dúvidas do game, visitar a seção dicas & truques para se desenvolver bem no game, acompanhar em Community os sites de fãs e seus eventos, além de poder fazer downloads de wallpapers, de novos terrenos e dos patches do game. Uma outra dica é não deixar de conferir os vídeos disponíveis para conhecer esse grande sucesso!



http://simcity.ea.com

SPLINTER CELL

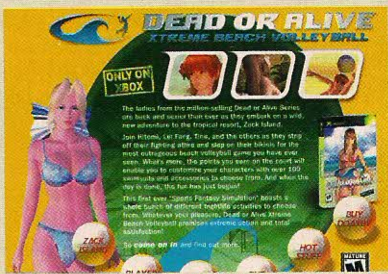
Um dos melhores, senão o melhor game de ação do ano. É desta forma que podemos classificar Splinter Cell, o game de ação em terceira pessoa da Ubi Soft. Nele você será o agente Sam Fisher, um espião de primeira linha. No site oficial, você pode baixar um demo do game, para conferir sua jogabilidade, acessar vídeos e ver trailers de várias fases do game. Clique em downloads e veja os wallpapers, screensavers, skins e gifs animados de Splinter Cell. Fora isso, existe uma infinidade de novidades para que você fique cada vez mais informado sobre Splinter Cell.



www.splintercell.com

DEAD OR ALIVE: XTREME BEACH VOLLEYBALL

Agora você irá delirar com as beldades. As mulheres lutadoras de Dead or Alive, foram convidadas para participar de um torneio de vôlei de praia. A diferença maior está nos modos de jogo, onde você terá que gastar uma boa grana para deixar suas colegas felizes. Para conhecer melhor o game, acesse seu site oficial. Conheça as características individuais de cada lutadora, assim como seus gostos e hobbies. Veja, também, alguns screenshots do game, além de screensavers e wallpapers, das beldades de corpos esculturais.



www.xbox.com/doax/

SOUL CALIBUR 2

Para você que curte um excelente game de luta, não deixe de conferir Soul Calibur 2. Para quem não conhece seu enredo, o game conta a história de uma espada com poderes, chamada de Espada da Salvação. O pouco que conhecem à respeito da espada é que ela possui uma lâmina dupla, alimentada com as almas dos que morreram em combate. Agora acesse o site e conheça todos os personagens do game e suas características principais, além das fotos de cada arena de combate. Você também irá conhecer os principais recordes do game e conversar com os amantes da saga, no link "Forum".



www.soulcalibur.com

RESIDENT EVIL ZERO

A Capcom continua inovando e, dessa vez, lançará Resident Evil Zero para Gamecube. Nele, você terá a missão de desvendar porque várias pessoas foram encontradas comidas por terríveis criaturas. Portanto, não tenha medo! Acesse e site oficial do game e conheça tudo sobre esse game de grande sucesso. Clique em "Characters" e conheça toda a biografia dos personagens do jogo, acesse "Downloads" e pegue vídeos, screenshots e wallpapers dos jogos Resident Evil. Para conhecer todos os Resident já lançados, clique em "Game Titles". Não tenha medo, acesse e confira!



www.capcom.com/ResidentEvil/

DUKE NUKEM PROJETO MANHATTAM

Em Projeto Manhattan, Duke resgata o estilo "plataforma", lançado há mais de dez anos. Para conhecer o game, acesse o site e baixe a versão demo do game. Confira, as principais características do game, em "Features". Acesse "Screenshots" e confiram algumas telas do jogo. Em "Downloads", você poderá baixar vídeos, wallpapers e patches do game. Resumindo, acesse o site de Duke e conheça sua personalidade.



www.dukenukemmp.com

Só a CDExpert tem

XP Home/XP Pro/2000

symantec.

Norton AntiVirus 2003™

A solução antivírus mais confiável do mundo

Norton AntiVirus 2003

EXCLUSIVO

Conteúdo livre de vírus

Norton AntiVirus™ 2002 PROTEGIDO

A editora CD Expert é a única empresa que utiliza toda a linha de produtos Symantec, desde o departamento de redação até o seu estoque. Garantindo a você leitor toda qualidade e segurança que você merece

proteção Symantec Norton AntiVirus em todos seus produtos



Não arrisque. Compre só CD Expert.



A sua revista oficial de games agora é multiplataforma

Em pleno século II, levante seu próprio império e reunifique a China dividida.

China, século II. Depois de viver o caos do colapso da Dinastia Han do leste, a China acabou sendo dividida em três reinos distintos, liderados por chefes militares rivais. Em tempos de transição, não há ideal maior do que a conquista do poder. Assim é Three Kingdoms: Fate of the Dragon, um jogo de estratégia que resgata as batalhas épicas na antiga China. No papel de um desses líderes militares, implante seu próprio regime, desenvolva novas tecnologias e crie o mais poderoso dos exércitos para dominar as forças inimigas e reunificar a China. Depois de 19 séculos, esta é a sua maior chance de reescrever a história dos Três Reinos.

FATE of the DRAGON™

Jogo completo

- Tenha controle sobre a produção, construção, comércio, ciência, alianças e guerra, na China do século II;
- Campanhas baseadas nos eventos históricos ocorridos no período dos Três Reinos;
- Modo de jogo multiplayer para até 8 jogadores em LAN ou Internet

PARA TODOS OS GÊNEROS E GOSTOS, AS ANÁLISES DOS GAMES DE ÚLTIMA GERAÇÃO.



Detonado

Sem medo, nossa equipe descobriu todos os segredos de A Bruxa de Blair Volume 1: Rustin Parr, o jogo completo da 3D Gamer 15.

Especial

Desperte a fúria dos deuses nesta inesquecível viagem ao passado.

Banco de Talentos

Com muita coragem e astúcia, as primeiras fases do sucesso "Resident Evil", para Gamecube.

Requerimentos de Sistema

Windows 95/98/Me
Pentium II 233 MHz ou equivalente / 32 MB de RAM
Drive de CD-ROM de 4x
DirectX 7.0
270 MB de espaço livre em disco









